Tot.184

小编多边形的E3游记 · 信赖铃音 肖邦之梦 小说连载+剧情解惑

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

Gamehalo DVD mini

MGS4
实际游戏演示首度公开!
生化危机5/白骑士物语
· 游戏点评 ·
信赖铃音 肖邦之梦

特别企划
来自变形金刚的记忆

攻略透解
DQ剑神
假面女王与镜之塔

美妙世界
洛克人ZX降临

海量大作最新直击
真 · 三国无双5/GT赛车5 序章版/潜龙谍影4/生化危机5/白骑士物语
铁拳6/机战OG外传/罪恶装备2 OVERTURE

真 · 风神制作

新闻专题 微软游戏部易帅
彼得 · 摩尔投奔EA
引咎辞职还是另有阴谋?

2007.9B 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
18>





赠品 Gamehalo DVD mini+任天堂明星趣味贴纸

动漫影音综合情报志

最动漫 第5期

8月10日火热上市

标准版 DVD+CD+1张海报 倾情奉献

新海诚最新剧场版《秒速5厘米》
幸运频道特别篇“人气王”大赛半决赛
2007动画歌曲祭“Animelo Summer Live”预告片
《大剑》制作花絮
全长4小时精彩内容

CD夏之果

精选16首动画歌曲
幸运频道片头曲
反叛的鲁鲁修终章片头曲
火影忍者 疾风传剧场版主题曲
BLEACH最新片头曲

豪华版 2DVD+CD+3张海报 特别加赠

《凉宫春日的激奏》DVD

演唱会+现场表演+花絮
4小时全程收录









EVA最新剧场版预告片，《机动战士高达00》第一手资料，《反叛的鲁鲁修》第一季完结盘点，《大剑》中期点评，还有超萌的玛娜姐姐主持的抽奖栏目“拆”，可动的明日香手办在等待幸运的你哦~
新鲜热辣的动漫资讯，精彩有趣的企划访谈，《最动漫》第五期带给你全新的阅读体验，让动画伴你度过漫长的暑假吧！

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的"电玩书刊区"，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn"电玩书刊区"：http://www.levelup.cn/book/

新书特搜 NEW BOOK

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：http://shop33788833.taobao.com

最动漫 第5期



[8月10日 全国上市]

标准版4小时+豪华版4小时
双DVD华丽出击

本期标准版奉上《反叛的鲁鲁修》第一季大结局视频+文字全盘解析，《大剑》制作花絮+中段评点，幸运频道恶搞版"人气王"大赛，2007年动画歌曲祭预告片，EVA最新预告等精彩内容。豪华版《凉宫春日的激奏》DVD，全程收录演唱会+现场表演+花絮的精彩视频。另外加送两张《零之使魔》超萌海报。超值限量，不容错过。



平野绫写真集+凉宫春日的激奏



[8月10日 全国上市]

大16开豪华精装特辑
+双DVD+大幅海报

团长大人首本个人写真集，采用豪华硬壳精装，是FANS不可错过的永久珍藏。而且更会附送《凉宫春日》超豪华阵容现场演唱会+珍藏版特典影像，全长210分钟，双DVD诚意奉献。高清画质，中日双语字幕，完美重现经典。



灼眼的夏娜 华焰 いとうのいぢ画集II

封面待定

[8月中旬 全国上市]

128页大16开豪华精装特辑
+灼眼的夏娜OST

继2005年的《红莲》后，《灼眼的夏娜》画师いとうのいぢ精选出品的第二本画集《华焰》也终于隆重登场，书中除了百余张《夏娜》的最新插画外，更有画师精心挑选的其他美图。而且，本书中还会独家附录高桥弥七郎（《灼眼的夏娜》作者）的短篇小说——《辉夜姬夏娜》。

游戏光环DVD 第27辑



[8月18日 全国上市]

官方纪念影像《潜龙谍影 传奇》第二部，"斯内克历代记"，为你逐一回顾历代斯内克的传奇人生！《MGS4》15分钟实际游戏演示完整版！小岛秀夫亲自讲解！此外还有20周年文字纪念专题+小岛秀夫专访+《MGS4》未公开最新情报！《真·三国无双5》、《天剑》、《使命召唤4》全新影像大放送！《格斗之王 规则A》究极连技演示！《宿命传说》重制版的终极华丽玩法——四人合作精彩连技展示！

本期特别配置
DVD+《潜龙谍影》官方20周年纪念CD



掌机王SP 第69辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑《掌机王SP》收录有NDS新作《侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆》以及《怪物农场DS》的详细攻略，同时还有《洛克人ZX 降临》的深入研究，专题企划《掌上推理秀》会与大家一起回顾"《名侦探柯南》系列"在掌机上的游戏之路。本辑口袋光环miniDVD收录有PSP改良版的E3现场发布会以及NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》海王神殿0秒通关的达人影像，不容错过。



游戏·人 第24辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

游戏文化暑期强档出击！业界名人博客大揭秘、是谁毁了游戏业、美国人眼中的日本游戏文化、当HEROES遇上JOJO、小奥斯卡小说新作、玛娜的治愈系游戏大推介……十余篇专题、企划、小说倾情奉上。音乐CD主题"平行世界的应援团"，完全不同的应援歌曲大合集。精彩内容满载，切勿错过！



游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第184期 TV GAME半月刊
2007年9月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

9B COVER STAFF

封面用图. 美妙世界
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1



特别企划 P.48 变形记 ——来自变形金刚的记忆



特稿 逃离洛杉矶 P.100

游戏立方

游戏情报站

新闻专题

前线狙击特大号

前线狙击

研究中心

小说回廊

攻略透解



游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明	简写	说明
ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

美妙世界 ① | Square Enix ② | A・RPG ③
④ NDS | すばらしきこのせかい ⑤ | ⑥ 日版
2007年7月27日 ⑦ | 1～4人 ⑧ | 5980日元 ⑨
无对应周边 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：聂晓兰
二编室主任：徐墒金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈华 黄毅华 罗晓彬 冯健 赵庆 张家翔 王锐鹰 王淑琴
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁滩中路99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
制版：深圳市新华视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年9月16日
定价：人民币9.80元

固定栏目

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有  标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

本期大事记

7月17日 索尼于东京召开"PlayStation首映会2007"，公开了大批日系大作，包括首次亮相的《真·三国无双5》。

7月17日 微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔宣布辞职，今年9月开始摩尔将担任EA Sports总裁。

7月19日 SCE社长平井一夫宣布将会在今年的东京游戏展上发表基调演讲。

7月20日 NBGI召开"《传说》系列"新作发表会，公开了四款《传说》新作。

7月25日 任天堂公布第一财季报告，同时宣布NDS的百万大作数量已经达到32款，Wii有7款。

7月26日 索尼宣布第一财季净利润达到664.6亿日元，索尼集团正在成功实现复苏。

7月26日 微软宣布将会把全力打造的新品牌《宝贝万岁》移植到NDS上，并由Rare亲自操刀。

7月30日 SCEA高层在PS官方博客中透露，Rockstar目前正在为PS3打造一款独占大作。

7月31日 E3举办方公布了E3 2007游戏批评家大奖，《摇滚乐队》成最大赢家。

8月1日 微软正式将X360外接HD-DVD光驱降价20美元，并免费赠送5部电影。

8月2日 Square Enix宣布将会在NDS上推出"《勇者斗恶龙》系列"的"天空三部曲"，即4、5、6三代。

8月2日 Take-Two宣布原定于10月份发售的《横行霸道IV》将会延期到明年2月之后发售。

8月3日 Koei宣布《真·三国无双5》也将会推出X360版，并且将于今年秋季与PS3版同步上市。

软件

《传说》发布会召开 4款新作公布！

NBGI公司于7月20日在公司总部召开了"《传说》系列"新作发表会，NBGI总经理吉积信表示今年"《传说》系列"的主题是"挑越"，这是NBGI生造的新词，意思是"挑战新事物，并将其超越"。



■NDS《圣洁传说》

此次发布会重点推介的作品是将会在NDS上推出的《圣洁传说(暂译)》(Tales of Innocence)，本作由GBA的《换装迷宫2》开发团队Alpha System公司开发，是在PSP版《世界传说 光明神话》投入开发时就已经同步进行制作的作品，预计将于今年冬季发售。本作的动画由著名的Production IG制作，人设为猪股睦实，将于今年的东京游戏展上公布本作的片头动画。

《圣洁传说》的故事发生在一个不断有战争肆虐的世界中，不过王都莱格努姆以其优势始终保持着和平。但拥有超常能力"异能者"的出现打乱了人们的生活，因此王都莱格努姆实行了"异能者逮捕适应法"，开始抓捕异能者。就在此时，王都莱格努姆的商家之子卢卡察觉到他的体内也拥有异常能力……



本作采用了全3D的游戏画面，战斗系统是《深渊传说》的FR-LMBS和《宿命传说》的AR-LMBS的结合，叫做"次元跨越动作战斗系统(DS-LMBS)"。

■Wii《仙乐传说 塔特斯科的骑士》

本作是曾在PS2和NGC上推出的《仙乐传说》的续作，将于2008年春季发售，NBGI宣称由于Wii的玩家基数大，希望该作可以卖出100万套。游戏故事发生在前作的3年后，主角罗伊德将再度在本作中登场。目前公开的两位主要角色分别是埃米尔·卡斯塔尼亚和马尔塔·露阿尔蒂。

创意制作人小西辉彰表示，游戏将会利用Wii的动作感应玩法，不管是在迷宫还是地图上，玩家都可以让主角朝着遥控器手柄所指的方向前进。本作的一个重要新增系统是可以捕捉和培育怪物，玩家培育出来的怪物还可以作为队伍的一员参与战斗，战斗的场地会有属性的设定。



■PSP版《重生传说》

NBGI品牌经理马场英雄最后宣布了将会在PSP上推出的《重生传说》以及PS2版的《宿命传说 导演剪辑版》。《重生传说》的内容与PS2版基本相同，不过画面变成了16：9，并且加入了画廊模式，另外还有一些原创要素将会在近期公开。本作预计将于2008年春季发售。而《宿命传说 导演剪辑版》将会追加一些配角的事件以及专门为人气角色里昂准备的"里昂模式"。



特报 索尼/微软遭重创!《横行霸道IV》延期半年!



Take-Two曾经表示,《横行霸道IV》发售后,游戏产业才算是真正进入了次世代。然而这款原定于10月份发售、将很可能成为2007年第一大作的重头巨作如今确认将会延期到明年发售。

Take-Two宣布,PS3和X360版《横行霸道IV》都将延期到该公司的下个财年推出,即2008年2月1日之后。Take-Two主席Strauss Zelnick说:“游戏开发过程中遇到的某些问题比我们预计的还要耗时,尤其是我们要在两部主机上同步推出这款游戏,这就让该问题显得更为突出。”由于2007财年缺少了《横行霸道IV》,Take-Two的营业收入将会遭到严重影响,目前Take-Two已经将本财年的净收入预期从12~12.5亿美元下调到9.5~10亿美元,也就是说,《横行霸道IV》的缺席让Take-Two的本财年收益减少了2.5亿美元。在每年最重要的年末商战期间,Take-Two的营业收入将只有2.75~3亿美元。

Zelnick说:“我们之前才刚刚重申的收入预期被大幅下调,显然我们对此感到非常失望。不过除了时间上的影响之外,《横行霸道IV》的延期对于Take-Two并没有造成威胁。我们的财务仍然稳健,产品阵容仍然很强。”对于负责游戏开发的Rockstar(注),Zelnick说:“我们完全支持Rockstar的同事们,因为我们的目标是为电子游戏创造新标准,我们相信这是一个正确的决定。”

之前Take-Two曾经表示微软为了获得《横行霸道IV》两张资料片的独占权而支付了5000万美元,其中第一张资料片将于明年春季发售,此次游戏的延期是否意味着资料片也将延期?目前Take-Two并未发表声明,不过Zelnick说:“我们不会退钱给微软,这不是合同的一部分。”

Take-Two近来厄运不断,不久前该公司创始人兼CEO Ryan Brant曝出篡改商业记录从中牟利的丑闻,并被判入狱。不过彭博财经于8月1日报道Brant由于花了730万美元私了,因此之前对他的判决将会缓期5年执行。

特报 E3 2007大奖结果揭晓

每年E3展结束后,E3主办方就会组织各知名媒体的编辑和记者评选出“游戏批评家大奖”,这就是每年E3备受关注的官方大奖。7月31日,E3 2007的游戏批评家大奖结果终于揭晓,由《吉他英雄II》开发团队Harmonix原班人马打造的《摇滚乐队》成为今年的最大赢家,夺得了包括最佳展出奖在内的3项大奖。X360的游戏获得了11项大奖,PS3获得8项。本届游戏批评家大奖的完整名单如下:



▶《摇滚乐队》的鼓状控制器力压Wii平衡板获得最佳硬件/周边奖。

奖项	游戏名	开发商	发行商	平台
最佳展出奖	摇滚乐队	Harmonix	MTV Games/EA	PS3/X360
最佳原创游戏	小小大星球	Media Molecule	SCEE	PS3
最佳家用机游戏	质量效应	Bioware	微软	X360
最佳PC游戏	孤岛危机	Crytek	EA	PC
最佳掌机游戏	塞尔达传说:幻影沙漏	任天堂	任天堂	NDS
最佳硬件/周边	《摇滚乐队》控制器	Harmonix	MTV Games/EA	PS3/X360
最佳动作游戏	使命召唤4	Infinity Ward	Activision	PC/PS3/X360
最佳动作冒险游戏	生化奇兵	Irrational Games	2k Games	PC/X360
最佳角色扮演游戏	质量效应	Bioware	微软	X360
最佳竞速游戏	火爆狂飚:天堂	Criterion Games	EA	PS3/X360
最佳体育游戏	麦登NFL 08	EA	EA	全平台
最佳格斗游戏	VR战士5	世嘉	世嘉	X360
最佳战略游戏	世界冲突	Massive Entertainment	Sierra	PC
最佳社交/休闲游戏	摇滚乐队	Harmonix	MTV Games/EA	PS3/X360
最佳网络多人游戏	光环3	Bungie	微软	X360
画面特别推荐奖	杀戮地带2	Guerilla Games	SCEE	PS3

小贴士 TIPS Rockstar:创办于1998年,隶属于Take-Two游戏发行公司。Rockstar旗下有很多子公司,其中最著名的是负责“《GTA》系列”的Rockstar North,该公司的前身是DMA Design,位于苏格兰爱丁堡。

业界声音

对于另外两台主机,我觉得一个(Wii)相当于棒棒糖,但不幸的是我早就过了舔棒棒糖的岁数。另一个(X360)则是让人不敢轻易尝试的大排挡,因为那里的饭菜质量总是不怎么可靠。

——SCEA总裁Jack Tretton日前在《Gamepro》的采访中表示,PS3是高级自助餐厅、PS2是经济实惠的汉堡店、Wii是小孩子吃的棒棒糖、X360则是不卫生的大排挡。

此话当真?

——微软游戏工作室最高副总裁Shane Kim在接受美国媒体《GAME INFORMER》的采访时,抛出一条所谓的重要新闻:《生化危机5》将登陆X360。当记者告诉他,这条消息在两年前的东京游戏展上已经公布过时,惊讶的Shane Kim如此反问。

总有一天我会成为Wii高手的!

——年初,艺人林心如在自己的博客上透露自己买Wii的经历,写下了这样一句话。Wii在台湾地区的火爆程度令任何人都不敢忽视。

我们再次证明了这不仅仅是个游戏,这是一个文化现象。

——彼得·摩尔在E3最后一天接受记者采访时,称《光环3》将打破《光环2》创下的销售记录,创造娱乐零售史上最大的销售量。

要是把一款游戏的价格定在6800日元,那么就一定要做出能够匹配这个价格的内容才行。在这么做的过程中,就会出现一些非丢掉不可的小创意,有时候还要硬着头皮把内容扩充。

——Q-Games的董事长Dylan Cuthbert认为,现在日本市场上不少卖6800日元的游戏,其主打的创意其实就值500~600日元,下载游戏才是其真正的地位。

我认为家用游戏机这门生意,并不是100米短跑,而是马拉松比赛。

——SCE社长平井一夫在接受记者采访时,如此回答目前PS3和Wii的差距。

我们对于PS3和X360过于重视,而对Wii支持力度不足,这可以说是有点押错宝了。我可以向你保证,整个业界都是这么觉得。

——EA首席执行官John Riccitiello最近表示“那么多次主机转型我们都猜对了,而这次却有点错了,因此我们现在正全力投资于Wii。”

业界声音

换句话说中国游戏产业的状况，在短短的两三年内就一口气追上了日本花了十五年才有的成绩，这种速度实在太惊人了。

——Enterbrain社长浜村宏一参加过本届CHINAJOY后，惊叹于中国游戏产业的进步。

我们已经充分认识到了“《MGS》系列”的受关注程度以及其对主机销量所产生的影响力，因此今后我们将把该系列逐步推广到其他主机平台上推出。

——Konami社长田中富美明近日在财报会上表示，Konami正在考虑让《潜龙谍影》跨平台发展。

我有很明显的感觉，由于Wii的推出，全世界的人们最终又开始关注电子游戏了，这种情况已经很久没有出现了。

——宫本茂最近在媒体采访中如此描述Wii对游戏业的影响，他还表示《Wii Fit》虽然看起来简单，其实要将各种元素完美融合在一起是非常复杂的。

《铁拳》很烂，我不知道你在说什么。

——回答美国Joystiq网站记者提问的“你期待《铁拳6》吗？”这个问题时，对《铁拳》怀有敌视情绪的坂垣伴信再爆惊人言论。

有的游戏会很令人感动——我们给菲尔·哈里森的一个要求就是要让人们感动得想哭。在明年的中期和末期，当游戏发售时，人们会说“我从来没见过这样的游戏”。

——SCEE总裁David Reeves日前表示索尼目前正在开发6到7款“绝对引人入胜”的游戏，它们将会让人们“感动到想哭”！Reeves表示为了保证游戏质量，目前索尼的全球游戏制作室每个季度都会有一场内部游戏展示活动，在活动中全球的开发人员会对游戏进行打分。

基本上感觉就像是在HOME这个宇宙中，有个称为“GT赛车世界”的银河。

——《GT赛车5》制作人山内一典形象而自信地比喻HOME与《GT赛车5 序章版》的连动。从HOME的世界可以前往《GT赛车5 序章版》的顶层选单画面，从中选择HOME图标的话就可以直接返回到HOME的世界。

特报 索尼业绩大幅提升，PS3即将摆脱亏损



■电视业务的强力复苏是索尼复兴的主要动力。

索尼集团于7月26日宣布，其4到6月期财季净利润达到了664.6亿日元，液晶电视和数码相机仍然是最主要的推动因素，但游戏部门仍然保持巨额亏损。

索尼表示本财季PS3的全球销量只有71万台，自从去年11月在日本上市以来，截至6月底PS3的全球累计总销量为430万台，本财年内销售1100万台PS3的目标仍然保持不变。该季度SCE的运营亏损达到了292.1亿日元，去年同期为亏损268亿日元。

该季度整个索尼集团的整体销售额达到了1.977万亿日元，比去年同期提高13.3%。作为索尼主力的电子部门由于Cybershot数码相机和Bravia液晶电视的畅销其销售额提高了11.6%，而运营利润更是同比提高了77.3%。东京高盛的一位电子行业分析家表示索尼的营收状况已经超出了他最乐观的估计。索尼预计其本财年的净利润将会达到3200亿日元，比去年提高153%；销售额预计将会达到8.78万亿日元，比去年提高6%。

索尼首席财务官大根田伸行在财报会之后的电视电话会议中表示，PS3目前每台亏损200美元左右，但是索尼正在积极控制各主要零部件的成本，如果一切顺利的话，将有望于2008年3月31日之前实现硬件的盈亏平衡，而生产工艺从90纳米过渡到60纳米将会是降低成本的关键。

特报 任天堂公开百万大作销量榜

任天堂于7月25日公布了第一财季(2007年4月至6月)的财务报告，宣布Wii目前的全球销量已经达到了927万台，NDS的全球销量达到了4727万台。任天堂之前预计本财年的Wii出货量将会达到1400万台，此次提高了该预期，预计年内可以出货1650万台，也就是说从现在到明年3月末，预计将会出货1230万台Wii，使得Wii的全球累计总出货量达到2200万台。

该季度任天堂的销售收入达到了3404亿日元，比去年同期提高了160%。利润也在大幅飙升，达到了803亿日元，比去年同期提高了416%！任天堂预计本财年的总营业收入将会达到1.4万亿日元，比之前预计的1.1万亿日元提高3千亿日元，净利润预期则从1750亿日元大幅提高到2450亿日元。由于业绩出色，任天堂员工的奖金也非常可观。据《日本经济新闻》报道，任天堂在今年日本企业的夏季奖金(注)排行榜中位列第一，平均每个员工在夏季可以获得1694060日元，相当于105737元人民币。任天堂的夏季奖金额比排名第二的丰田公司高出264060日元。

微软不久之前刚刚宣布截至6月30日，X360的全球累计出货量好不容易达到了1160万台，比晚其一年上市的Wii仅仅多了两百多万台，按照这样的趋势，Wii的总出货量很快就会超过X360。另外NDS的预计年出货量也从2200万台提高到2600万台。而Wii和NDS的软件销量预期也向上修正，Wii从5500万套提高到7200万套，NDS从1.3亿套提高到1.4亿套。最后任天堂还提供了Wii和NDS目前的软件全球累计销量榜，用惊人的数据再次证明了任天堂获得的辉煌胜利，目前销量超过百万的Wii游戏有7款，NDS游戏有32款，其中任天堂第一方游戏如表所示：



Wii

游戏名	销量
Wii Sports	832万套(包含与主机的捆绑套装)
Wii Play	449万套
塞尔达传说：黄昏公主	361万套
手舞足蹈 瓦里奥制造	182万套
超级纸片马里奥	125万套
马里奥聚会8	103万套

NDS

游戏名	销量
任天狗	1479万套
新超级马里奥兄弟	1052万套
口袋妖怪 钻石·珍珠	876万套
锻炼大脑的成人DS训练	861万套
来吧！动物之森	801万套
马里奥赛车DS	783万套
更能锻炼大脑的成人DS训练	533万套
超级马里奥64 DS	497万套
轻松头脑教室	373万套
口袋妖怪 不可思议的迷宫 红·蓝救助队	308万套
英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	286万套
耀西岛DS	247万套
口袋妖怪突击队	216万套
瓦里奥制造 摸摸乐	215万套
俄罗斯方块DS	205万套
卡比的魔法画笔	173万套
成人常识力训练DS	153万套
马里奥篮球 3对3	150万套
马里奥与路易RPG2	139万套
马里奥对大金刚2	124万套
超级碧奇公主	115万套
迪迪金刚赛车DS	104万套

小贴士 TIPS 夏季奖金：日本上市公司一般每年发放两次奖金，分别是夏季和冬季奖金，今年任天堂已经是连续8年蝉联夏季奖金榜首。

硬件 X360确认降价！最高降幅50美元

7月初，美国的一些知名零售商在索尼官方声明发布之前就透露了PS3的降价消息，最近零售商再曝内幕，从美国多家零售商的综合消息判断，X360于8月份内降价已成必然。可惜的是此次降价不像大多数人想像的那样降价100美元，而是按照不同的版本将价格小幅下调，最大降价幅度仅为50美元。

全球最大的零售业大亨沃尔玛的广告单中率先透露了X360的降价消息，该公司的海报中，带有20GB硬盘的豪华版X360售价已经从399美元下调到349美元。随后玩具反斗城的传单广告中也出现了豪华版X360降价50美元的消息。可惜的是，50美元已经是X360的最大降价幅度，之后Circuit City的广告中可以看到简装版和精英版X360的降价信息，但简装版仅仅是从299美元降价到279美元；精英版则从479美元降价到449美元。不过在限定时间内于Circuit City购买X360可以免费获得一款《乒乓》。从这些零售商的海报中提供的信息判断，X360的正式降价时间应该是8月12日。之所以选择在这个时间降价，是因为美国国民级游戏《麦登NFL08》将于8月中旬上市，备受关注的X360独占游戏《生化奇兵》也将于8月21日发售。

软件 iQue神游两款新行货游戏暑期上市



继《动物森林》之后，iQue神游将于8月初推出两款新作，分别是DS平台的《神游马力欧DS》与GBA平台的《极速F-ZERO未来赛车》。

作为国内目前惟一的平台游戏商，iQue神游自2003年底推出第1款行货游戏以来，已经为中国玩家带来了几十款经典中文作品，这次推出的《神游马力欧DS》与《极速F-ZERO未来赛车》分别是该公司第24和25款游戏。据神游相关人士透露，随着中国版Wii紧锣密鼓的筹备，公司对于平台产品的"客厅娱乐中心+随身娱乐中心"的定位布局已经完成，今后将会把精力转移到软件方面，以通过大量的内容和服务来支撑整个中国行货游戏产业的体系。

同时，iQue神游与本刊联合推出首个官方行货游戏榜单——iQue游戏榜(详见本期排行榜栏目)，这张榜单是以该公司发行的所有行货游戏为基础，根据每月各游戏的销量排定得来。在国外，各类游戏排行榜一直是游戏市场的晴雨表，也是玩家选择游戏的风向标。iQue神游此次发布的这张榜单填补了中国本土电子游戏榜单的空白，也从另一个侧面反映出中国平台游戏业将从硬件时代转向软件时代。

特报 美国上半年市场规模膨胀43%！

美国市调公司NPD Group于7月24日发布了6月份美国游戏市场的统计数据。该月美国游戏软硬件总销售额高达11亿美元，同比提高31%；其中软件销售额为5.43亿美元，同比提高22%；硬件方面由于有PS3和Wii这两个新机种，因此销售额达到了3.986亿美元，同比提高34%；周边配件销售额达到1.613亿美元，同比提高58%。

6月份最畅销的主机仍然是NDS，其销量为56.2万台，排名第二的Wii销量为38.2万台，PSP销量为29万台，X360为19.8万台，PS3为9.85万台。该月家用机销售额为2.68亿美元，同比提高69%；掌机销售额为1.3亿美元，同比降低6%。



对于2007上半年，软件销售额同比提高了24%，达到29亿美元；家用机硬件销售额几乎提高一倍，达到17亿美元；上半年的市场规模总共为61亿美元，同比提高43%。2007年6月美国游戏软件销量榜如下：

排名	游戏名	发行商	平台	销量
1	马里奥聚会8	任天堂	Wii	42.62万
2	Wii Play	任天堂	Wii	29.32万
3	口袋妖怪 钻石	任天堂	NDS	28.84万
4	口袋妖怪 珍珠	任天堂	NDS	21.47万
5	极限竞速2	微软	X360	19.74万
6	吉他英雄II套装	Activision	PS2	19.73万
7	吉他英雄II套装	Activision	X360	17.76万
8	口袋妖怪 战斗革命	任天堂	Wii	15.79万
9	生化危机4	Capcom	Wii	未公布
10	漆黑	2K Games	X360	未公布

新闻短波

《真·三国无双5》X360版

Koei于8月上旬正式放出《真·三国无双5》的首支游戏预告片，同时正式确认该作也将会推出X360版，并且PS3与X360版都将于今年秋季发售。在今年的东京游戏展中本作将会提供试玩。

《DQ》天空三部曲降临NDS

Square Enix日前宣布将会在NDS上推出"《勇者斗恶龙》系列"的"天空三部曲"重制版，即《DQ IV》、《DQ V》和《DQ VI》，其中《DQ IV》的重制版预计将于年内推出。这三款游戏都将以全3D的画面重新制作，似乎采用的是之前推出的《最终幻想III》重制版的引擎。

《战神2》亚洲英文版

SCEH日前宣布将于8月底在台湾推出《战神》与《战神2》的亚洲英文版，该版本将与美版相同，不删节任何内容。

Rockstar对抗英国评级组织

6月份英国电影评级机构BBFC宣布拒绝对《Manhunt2》评级，相当于禁止该作在英国销售。7月31日Rockstar宣布向视频申诉委员会VAC求助，希望这个有权否决BBFC决策的机构能够让《Manhunt2》顺利通过评级。目前Rockstar正积极争取让该作上市，美国任天堂总裁雷吉也表示欢迎该作在进行某些内容修改后于Wii上推出。

电影版《重返德军总部》

继《毁灭战士》后，id Software的另外一款名作也将会登上银幕。据美国《综艺》杂志报道，《重返德军总部》已经确定将会被拍摄成电影，该片将由《寂静岭》电影版的Roger Avary撰写剧本和执导，制片人则是《生化危机》电影版的Samuel Hadida。电影将会讲述主角B.J. Blazkowicz在二战期间对纳粹试验和超自然现象的调查。

美国严打盗版游戏

美国移民及海关执法部(ICE)最近宣布，他们近期向16个州总共颁发了32份搜查令，全面查处盗版游戏和改机芯片。ICE表示自从2002年以来，他们已经逮捕了700多人，有425人因为兜售盗版而被定罪。自从1998年以来，ICE已经没收了价值超过7.5亿美元的盗版产品。

《英雄》游戏版公布

育碧于7月26日在美国"2007漫画节"中宣布热门美剧《英雄》(Heroes)将会推出游戏版，另外由育碧发行的《迷失》(Lost)目前确定将于2008年第一季度发售，对应平台为PS3、X360和PC。



新闻短波

PS3日本销量过百万

日本Enterbrain的统计数据显示，截至7月15日，PS3在日本的销量已经突破100万台，至此PS3在美国、日本和欧洲的销量都已突破百万。

PS3电视录制功能

SCE新西兰分公司市场部主管Warwick Light日前在媒体采访中透露，明年3月Freeview公司在新西兰推出地面广播服务时，PS3可能将会推出数字电视录制功能，就像当年的PSX一样，让用户可以将电视节目保存到硬盘中。

《光环3》4人合作模式

Bungie公司日前透露，《光环3》将会加入一种可以四人合作进行任务的新模式，该模式可以通过Xbox LIVE进行，也可以联机游戏。



PSP《乐克乐克2》

SCEJ目前已经确认PSP版的《乐克乐克》续作目前已经在开发中，不过制作人透露该作尚处于概念构思阶段。

Rockstar打造PS3独占大作

7月30日，SCEA第三方关系部主管Michael Shorrock在美国PS官方博客中说："作为我们与Rockstar的长期合作关系的一部分，我们目前已经与Rockstar工作室达成了下一个巨作品牌的独占协议。"Shorrock表示，Rockstar非常希望制作一款只可能在PS3上实现的游戏，他还表示，索尼之所以要争取该作的独占权，是因为他们相信该作"可以为整个业界设立新标准"。

英国PSP可视频点播

SCEE于7月27日宣布他们已经与新闻集团旗下的Sky公司合作，将会在英国和爱尔兰地区推出PSP视频点播服务。目前SCEE与Sky已经成立了一家合资公司专门负责该业务。索尼还表示，他们在欧洲其他地区已经在广泛寻找合作伙伴，PSP视频点播服务很快就会进入其他国家。此项服务的细节将于8月22日在莱比锡游戏展召开期间公布。

PS3持续游戏时间最长

著名市调公司尼尔森最近发布了一份面向游戏市场的调查报告，报告显示，在2007年6月，美国人在PS2上所花的游戏时间占总游戏时间的42%。令人意外的是，Xbox的游戏时间排名第二，占17%；而X360的游戏时间从5月份的12.1%降低到8%，Wii则只占4%，PS3只占1.5%。在6月份共6810万美国人玩了电视游戏，平均7.5天一次。PS3玩家的单次平均游戏时间最长，达到83分钟，Wii的时间最短，为57分钟，X360为61分钟。

平井一夫TGS基调演讲

SCE社长平井一夫日前确认将会在今年东京游戏展的开展首日(9月20日)发表基调演讲，去年久多良木健在基调演讲中宣布日版PS3降价1万日元，今年平井一夫的基调演讲也将很可能成为本届TGS的最大看点！

软件 《宝贝万岁DS》公布！微软效命任天堂？



《宝贝万岁》是微软全力打造的一个新品牌，不仅由鼎鼎大名的Rare(注)工作室推出了X360游戏版，还推出了电视动画版。现在这部面向低年龄层的作品也确定将会在NDS上推出。最近在美国圣地亚哥召开的"2007漫画节"(Comic-Con 2007)中，微软正式宣布将会推出《宝贝万岁DS》，这将会是X360的移植版本，采用具有3D效果的斜45度2D画面，这是Rare公司在SFC时代常用的画面处理方式。

微软在掌机上支持任天堂的迹象早在去年初就已经表现得非常明显，Rare作为原任天堂旗下的一名大将，最近又开始为NDS开发游戏，由其制作的《迪迪金刚赛车》销量超过了百万套。此次由Rare开发的《宝贝万岁DS》将会加入很多原创新要素，例如新的怪物、工具和百科全书。本作还有一个全新的沙箱模式，该模式中的内容将与动画版《宝贝万岁》有关。此外本作还将加入NDS上非常流行的怪物交换功能，通过Wi-Fi可与好友交换宝贝。

特报 人去楼空！美国任天堂重建公关部

今年6月初，美国任天堂市场部因为搬家而导致6成以上的员工辞职的消息让整个游戏业为之震惊，在这起事件中三位功绩显赫的高层集体辞职，他们分别是：公关部高级副总裁Perrin Kaplan、公关部高级主管Beth Llewellyn以及市场部副总裁George Harrison，但美国任天堂总裁雷吉后来表示他们正在努力挽留这些高层。近日这起事件又有最新进展。

7月末，任天堂在美国招聘网站Taleo发布了招聘广告，广告中有位于纽约和加州红杉市办事处的40多个职位空缺，包括公关部高级副总裁、公关部高级主管等高层职位。这意味着任天堂的这几位高层确实已经辞职。随后任天堂发言人表示，Kaplan目前仍在任天堂，但是还会留任多久并未透露，或许等招募到新的公关部副总裁并进行工作交接后，她就会离开任天堂。而在任天堂工作了15年的老将George Harrison的去向更加令人关注，据称Harrison目前已经向任天堂递交了辞呈。



▲任天堂老将George Harrison。

特报 《战神》制作人另起炉灶首批游戏公开



去年，《战神》制作人David Jaffe表示了想要自己成立工作室的意愿，并且希望设计一些创意型小规模的下载游戏，第一款就是PS3下载游戏《Calling All Cars！》。现在这名制作人已经正式确认将会成立一家游戏工作室。

Jaffe于7月27日更新了个人博客，宣称那一天是他留在索尼的最后一天，因为他已经与Incognito(《战鹰》开发商)的创始人Scott Campbell一起创办了独立游戏工作室"吃睡玩"(Eat Sleep Play)。虽然这家工作室在名义上是独立的，但是目前看来基本上是相当于索尼的第二方开发商，因为该公司签约的首批三款游戏都将会是PS系主机的独占游戏。

Jaffe在博客中说："我们也曾会见了其他一些有趣的合作伙伴，但是最后索尼毕竟是我们的家，我们是一家人，我们很兴奋也很荣幸他们想要继续和我们合作，继续我们培养了15年的伙伴关系。"

"吃睡玩"工作室的第一款游戏将会是PSP首发游戏《烈火战车 迎头痛击》(Twisted Metal Head On)的PS2移植版，该作将于年内发售。这款游戏将会大幅提高贴图解析度，并且每秒达到60帧。游戏中还将加入7个原本打算制作到《烈火战车：黑》的关卡，另外还有该系列的历史回顾。索尼与"吃睡玩"工作室的首款原创游戏将于2008年推出。

小贴士 TIPS Rare：英国著名游戏开发商，曾是任天堂的第二方厂商，代表作是"《超级大金刚》系列"。2002年微软从任天堂手中买走了Rare 49%的股份，并从创始人Stamper兄弟手中买走余下的51%股份，使其成为微软的全资子公司。

本期新闻综述

年末商战的提前与推后

每年美国的游戏市场从万圣节(10月31日)到新年期间是一个超级巨作全面爆发的时期，这就是我们常说的年末商战时期。但今年的年末商战将从9月开始提前爆发。9月份我们可以看到今年最强大的第一方游戏阵容，9月4日的《龙穴》、9月12日的《天剑》、9月25日的《光环3》，索尼与微软寄予厚望的几部年度重头作品都将于9月上市，为10月份之后的第三方游戏阵容开路。《龙穴》与《天剑》是索尼全力推广的大作，考虑到《机车风暴》这样的游戏销量就已经突破百万，已经投入庞大宣传攻势的《龙穴》与《天剑》应该会有不错的销售成绩，但就算把这两款游戏加起来，也远远无法抵挡《光环3》，索尼本可期待另外一款第三方游戏救市，只可惜这部被委以重任的巨作出人意料地宣布了令人扼腕的延期消息。



▲《天剑》可说是今年内SCEA宣传得最卖力的作品。

《横行霸道IV》虽然是一款跨平台游戏，但对PS3的意义显然比X360更大，因为在大作如林的2007年末商战期间，这是PS3所有游戏中最有销量保证的一款。X360有《光环3》为中流砥柱，已经可以保证可以过个顺顺利利的圣诞，而PS3必然将因此陡生变数。大多数PS3游戏目前仍处于开发困难的状态，这是PS3游戏总是比X360慢一拍的主要原因，实际上《横行霸道IV》的延期很可能就是因为PS3版的开发出现了困难。Take-Two在阐明该作延期的原因时特别强调了“跨平台造成开发困难”，而一直以来Take-Two公布的DEMO都是X360版，PS3版从未正式公开，可见PS3版开发进度落后应该是延期的主要原因。之所以两个版本一起延期，很可能是因为Take-Two出于与索尼的合作关系或者某种协议无法让X360版比PS3提前大半年发售。不过从整个市场的角度来说，《横行霸道IV》的延期是利大于弊，毕竟今年年末商战的大作实在是过于拥挤，少了这个大头，其他厂商的日子会好过很多。

本月关注 周边

X360 HD-DVD光驱降价

微软于8月1日开始将X360外接HD-DVD光驱的售价从199美元下调到了179美元，并且从8月1日至9月30日期间购买该光驱的用户可以从15部HD-DVD电影中免费选择5部，此前索尼对蓝光播放器和PS3也有相同的促销活动。此次可选的HD-DVD电影包括《阿波罗13号》、《U-571》、《古墓丽影》、《完美风暴》等经典之作。此外，从8月14日开始，用户将可以在Xbox LIVE实场中下载《斯巴达300勇士》的HD-DVD版。

本月关注 技术

45纳米工艺X360

新加坡“特许半导体制造有限公司”日前在一个面向分析家的会议中透露，他们从上个季度就已经开始采用65纳米工艺生产X360的CPU，预计今年秋季首批采用该芯片的X360就会与玩家见面，届时困扰微软和玩家的三红问题将得到根治。并且特许还透露明年开始他们将可能使用45纳米工艺生产X360的CPU，从而使其在热量和生产成本方面都得到更为有效地控制。

本月关注 品牌

Gameboy

美国任天堂市场部副总裁George Harrison最近透露，今年任天堂的市场活动中将不会看到Gameboy的任何举措，并且未来该品牌能否重见天日还很难说。

本月 市场 观察

美国PS3销量提升135%！

自7月初宣布降价后，60GB版PS3在美国的销量立刻飙升。最近索尼宣布PS3自7月9日降价后，来自其美国前5大零售合作伙伴的数据显示PS3的销量增幅达到了135%，并且PSP、PS3和PS2的总销量增幅达到了161%，软件销量提升15%，周边配件销量提升60%。

休闲游戏市场大爆发

太平洋皇冠证券最近发布的一份34页的研究报告指出，美国休闲游戏市场规模到2008年将会从2006年的3.75亿美元提高到7.25亿美元。报告中所说的休闲游戏市场是指类似于韩国休闲网游的简易型游戏，不过Wii的各种轻松休闲型游戏已经体现了休闲游戏在家用机领域更大的市场前景，报告作者Evan Wilson认为休闲游戏将很可能成为游戏业的主流。

流言板

振动“六轴”已问世？

自从索尼宣布巨资从Immersion公司手中购买了手柄振动技术的专利权后，有关PS3“六轴”手柄很快就会有振动功能的传闻早已传得沸沸扬扬，最近有传闻称具有振动功能的六轴手柄已经设计完成，并且送到了游戏开发商手中，让开发商为正在开发或者即将开发的新作添加振动功能。据称索尼很可能会在今年的东京游戏展中正式公布详情。由于玩家、媒体以及第三方对振动功能的呼声都很高，因此索尼推出带振动功能的六轴手柄相信只是时间问题，并且之前Immersion公司也已经暗示正在为索尼开发振动技术。而《PSM》杂志的法国版还宣称新的六轴手柄除了可以振动外，还有全新的“触感”功能，不仅两个握柄可以振动，还将实现多点振动。

可信度 ★★★★☆

E3 将再次搬家？

由于今年的E3展遭到很多厂商的不满，明年E3展将可能再次改革。据报道今年E3之所以在Santa Monica举办，是因为举办方ESA与洛杉矶市政府存在协议，要求今年必须在洛杉矶地区举办E3。但目前ESA正在考虑将E3搬到纽约或拉斯维加斯。微软高层Jeff Bell也表示洛杉矶不是一个适合举办展会的城市。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

13%

索尼在“PlayStation首映会2007”中向媒体发布的资料显示，《最终幻想XIII》目前的开发完成度只有13%，而《最终幻想Versus XIII》的完成度甚至只有1.3%。去年10月曾有报道称这两款游戏的完成度分别为3%和1%，也就是说在将近10个月的时间里，这两款游戏的完成度仅增加了10%和0.3%！虽然多数业内人士预测《最终幻想XIII》将于2008年发售，但如此之低的完成度不禁令人担忧该作即便到了明年底也很难做完。

3000万

Midway欧洲分公司的Martin Spiess最近透露，由周润发参演的大作《枪神》成本预算高达3000万美元，从而成为目前为止成本最高的次世代游戏之一。Spiess表示，虽然成本高昂，但他相信成本很快就会回收，因为从零售商和消费者的反馈来看，本作肯定会大卖。



“《枪神》将会是这个圣诞节卖得最好的游戏之一”Spiess说。

微软游戏部易帅

彼得·摩尔投奔EA 引咎辞职还是另有阴谋？



往年在E3展之后，游戏业就会陷入一段相对较长的沉寂时期，今年却一反常态，索尼于E3后在日本召开新闻发布会公布了多款重头大作，而在美国也发生了足以影响整个游戏业格局的重大事件——7月17日，X360业务最高负责人、微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔宣布辞职！

文 星夜　美编 NINA

彼得·摩尔简介

彼得·摩尔(Peter Moore)1955年出生于英格兰利物浦，毕业于英格兰Keele大学，后来举家搬到美国加州，并在加州大学长滩分校获得硕士学位。在成为职业经理人之前，他曾是英格兰的职业足球运动员。而弃球从商之后，摩尔仍然从事与体育相关的行业，曾在锐步卖过球鞋，后来被世嘉招聘，开始加入游戏业，并成为DC在北美发展的领军者。后来世嘉转型为软件商，摩尔也发挥了积极作用。离开世嘉时，他的职务是总裁兼首席运营官。

2003年1月微软挖走了彼得·摩尔。那时Xbox在美国的市场占有率只有23%，CEO史蒂夫·鲍尔默看到摩尔在世嘉DC上做出的业绩非常欣赏，因此亲自将其挖到了微软。2005年，彼得·摩尔成为微软互动娱乐部副总裁，即X360业务的最高负责人。微软游戏部门于全球各地召开的各种重要展会和发布会通常都是由彼得·摩尔主持，他最著名的一次亮相是在2004年的E3展上，他让人将《光环2》的发售日期纹到自己的右臂上，不过这其实是好莱坞化妆大师给他做的一个假纹身。

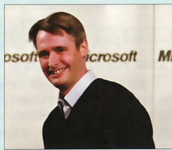
令人意外的辞职声明

近年来游戏业内频频发生高层变动，去年11月久多良木健辞去SCEI社长职务，并于今年6月19日正式退休，将所有权力移交给平井一夫；不久前又发生了美国任天堂因为搬家而造成市场部三巨头集体请辞；此次彼得·摩尔的辞职更是令人意外，摩尔指挥了X360的首发，被称为是微软的形象大使，拉拢了无数第三方加盟，为X360打造了强大的业界联盟，争取了无数大作阵容，然而却在此时毫无征兆的离去，不禁让人对其背后的原因议论纷纷。由于在此两周之前，微软宣布因为故障率太高而将X360的保修期延长到3年，并因而导致了10.5到11.5亿美元的亏损，更是让人怀疑这是导致摩尔辞职的主要原因。

这则消息在网上流传开来之后，EA率先确认彼得·摩尔将会担任其体育部门(EA Sports)的新总裁。EA几个月前宣布进行重组，当时的官方声明中说"EA执行副总裁Joel Linzner将会暂代EA Sports总裁职务"，而如今这个职务空缺竟然是由彼得·摩尔接任，实在是出乎所有人的预料。摩尔从X360最高统帅转投EA的体育部门，表面上看起来似乎是在往低处跳，让人无法理解。不过据称摩尔加盟EA Sports的主要原因有三点：其一是EA的工作地点让他可以回到加州与家人团聚，其二是摩尔喜欢体育，其三是过去摩尔在积极游说EA支持Xbox和X360时，双方形成了非常友好的合作关系。

微软游戏部新领袖

随后微软也做出声明确认了摩尔的辞职消息。彼得·摩尔的上司、微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫在声明中说："彼得自从2003年加入微软以来对游戏业务做出了巨大的贡献，他的离开让我们非常难过。从那时开始，他指挥了X360的全球首发，引领了Games for Windows业务的新生和品牌重塑。"



更加有戏剧性色彩的是，接替彼得·摩尔职务的是前EA全球制作室总裁Don Mattrick。这两名高层的背景让国外的各大媒体纷纷以"EA与微软交换执行官"为标题对此事进行报道。Mattrick于2006年2月辞去在EA的职务，从2007年2月开始担任微软的娱乐设备部顾问，此后数月时间里逐渐熟悉了微软游戏部的业务，并与员工打好了关系。微软宣布Mattrick于7月30日开始正式成为微软互动娱乐部副总裁。

罗比·巴赫说："虽然我们肯定会想念彼得，但我们同时也很高兴能够让业内最有才能、最有激情的一位老将率领此业务。Don是在业内享负盛誉的经理人，他的渊博知识、技术专业性和管理才能深受尊敬。"Mattrick说："在过去20多年、尤其是前几个月时间里，我与微软的最高领导层非常紧密地合作，我对他们的人才济济和激情四溢印象深刻。我很兴奋能够加入一个已经非常强大的团队，为全世界的玩家提供真正令人兴奋的游戏体验。我对游戏业的未来从未如此兴奋，我坚信微软将引领游戏业的下一次伟大革新。"

Don Mattrick简介

Don Mattrick是加拿大人，在游戏产业里有超过25年的从业经验，他在1982年就创办了Distinctive Software公司(DSI)，后来这家公司于1991年被EA收购，成为了EA加拿大分公司。随后Mattrick参与开发了《试驾》、《模拟人生》、《哈利·波特》、《极品飞车》等游戏，由于表现出众，被提拔为EA全球制作室总裁，成为EA游戏开发方面的最高负责人。他曾被认为是前EA首席执行官Larry Probst的接班人，但是在2005年9月他毅然辞职，当时他所说的理由是"对于经营上市公司不感兴趣"。

彼得·摩尔的薪资

彼得·摩尔转投EA后，人们对于此举背后的原因有多种猜测，但真正最主要的原因可能是薪资。EA是全球最大的第三方游戏发行商，而EA Sports是其赢利性最好的部门，因此在之前的机构改革后，EA一直在寻找一名经验丰富的经理人填补EA Sports的总裁职务空缺。彼得·摩尔曾是美国世嘉总裁，曾率领美国世嘉的体育游戏部门与EA Sports顽强对抗，其咄咄逼人的战略指挥能力曾让EA大为头疼，当时EA就曾经打算挖走摩尔，可惜被微软捷足先登。彼得·摩尔是一个职业经理人，谁出价高就为谁打工，这就是职业经理人的世界，在微软当互动娱乐部副总裁虽然从头衔来看似乎比EA Sports的总裁要高级不少，但是薪酬方面不见得比E A高。根据EA向美国证监会提交的一份资料显示，EA向摩尔开出的条件是绝对诱人的。

作为一家上市公司，招募一个高层行政人员由于会涉及巨额的津贴，因此依法必须要向证监会提交资料。因此当EA挖走彼得·摩尔的消息公布后，人们自然将目光转向EA提交的资料。根据EA于7月17日当天下午向证监会提供的资料，此次EA向彼得·摩尔一次性支付了150万美元的津贴，这笔费用是以弥补摩尔离开微软的相关损失支付的，将会在30天内全额交付给摩尔，相当于是送给他的见面礼。不过如果摩尔在EA的任期未满两年就辞职，这150万美元就要还给EA。

在首批支付给摩尔的补贴中，还有一笔33万美元的"搬家费"，合同规定如果摩尔在一年内就离开EA，这笔钱也要悉数退回。但是从目前EA向摩尔开出的条件来看，摩尔在近几年内估计是不大可能离开EA了。

摩尔在E A 的基本年薪是5 5 万美元，每年的"目标奖金"为4 1 . 2 5 万美元，意味着摩尔的税前年收入将会达到96.25万美元。虽然"目标奖金"在名义上相当于奖金上限，但是在美国的很多公司高层管理者得到的实际奖金经常会高于"目标奖金"，也就是说摩尔的年收入可能会超过百万美元。

除了基本年薪和奖金外，彼得·摩尔还将获得35万股普通股的员工购股权（注1），以及5万股限制股（注2）。这些股票的首批24%将会在摩尔任期的第一年后授予，余下部分将会每月授予2%。首批50%的限制股将会在两年后授予摩尔，余下的50%将会在摩尔任期的4年后授予。摩尔的这些购股权是按照EA的"2000年股权激励计划"授予的，该计划表明这批股票的预购价格将会是股票发行时的"公平市价"。7月17日当天EA在纳斯达克的收盘价为49.47美元。摩尔将于9月17日正式在EA上任，这意味着那一天EA的收盘价就是摩尔的履约价格，几年后如果EA的股价能够像任天堂那样飙升数倍，摩尔就可以用当初的履约价格买入股票，如果股价涨了一倍，按照上涨50美元计算，摩尔的35万股员工购股权可以净赚1750万美元。而如果股价下跌，摩尔可以选择不购买这些股票，不会给自己造成损失。


▲网友恶搞的彼得·摩尔效忠EA新纹身。

注1：职工优先购股权(Stock Option)是指公司给予员工在未来时期内以预先约定好的价格购买一定数量本公司普通股票的权利。它实际上是股票期权的另称。优先购股权是随着高新技术企业、特别是硅谷的发展而发展起来的。

注2：限制股(Restricted Share)指上市公司按照预先确定的条件授予员工一定数量的本公司股票，员工只有在工作年限或业绩目标符合股权激励计划规定条件的，才可出售限制性股票并从中获益。

EA Sports结盟微软？

彼得·摩尔将加盟EA的消息公布后没多久，EA Sports与微软的最新合作计划就开始浮出水面。7月25日，EA宣布其将会使用微软旗下的Massive游戏内广告网络，在其体育游戏内置入广告。EA的大牌体育游戏如《麦登NFL08》、《泰格·伍兹PGA巡回赛08》等都会通过Massive让广告客户在游戏内投放广告。目前已经有41家游戏公司与Massive合作。



虽然我们并不知道彼得·摩尔在E A Sports此次与微软的合作中是否扮演了红娘的角色，但国外大多数媒体都认为今后EA与微软将会走得更近，毕竟双方的高层关系极其密切。另外，由于彼得·摩尔与索尼之间长期敌对，今后EA Sports对索尼的支持度是否会有负面影响也有待观察。不过不管怎样，彼得·摩尔作为一个职业经理人，必然是以E A Sports的最大利益为目标，况且作为EA董事会主席的Larry Probst仍然是EA最大的实权者，而Probst一直以来是较为倾向于索尼的，因此EA Sports与索尼之间的良好合作关系也将长期延续。

相关背景 EA机构改革

2007年4月，John Riccitiello重归EA，并接替Larry Probst成为EA首席执行官。Riccitiello曾是EA的总裁兼首席运营官，2004年4月辞职成立了一间投资公司，后来随着Mattrick的辞职，Probst后继无人，因而EA后来又努力将Riccitiello重新召回。Riccitiello上任后随即进行机构重组，6月19日EA宣布成立EA Games、EA Sports、EA Casual Entertainment和The Sims这四大部门，其中EA Sports虽然规模最大，却也是四大部门中惟一一个没确定总裁人选的部门。



EA Sports是EA从1993年就开始创立的品牌，最初本来是想模仿ESPN，名字叫"EA体育网络"(EASN)，后来该部门越来越大，开始全权负责EA的体育游戏。EA Sports的口号是"It's in the game"，其意为真实体育尽在EA Sports，反映了EA对体育游戏真实性的追求。目前EA占领了北美体育游戏市场份额的70%以上。

业界反应

SCEA总裁兼首席执行官Jack Tretton

由于EA是一家坚决贯彻跨平台战略的游戏公司，而EA Sports过去一直是以PS2为主力平台，因此曾经与索尼誓不两立的彼得·摩尔今后必然要与索尼化敌为友。7月17日当天，Jack Tretton当即发表声明向彼得·摩尔示好："我们希望摩尔在EA的新职位能够有好运气，并期待着与他合作。我们与EA一向有着良好的合作关系，他们的体育产品在我们的平台上有着难以置信的成功。我肯定在彼得接管后，这样的关系将会延续。"

Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter

作为游戏业最资深的金融分析家之一，Pachter认为摩尔的加盟让EA的前景十分光明，他说："我们认为他将会用自己的经验让EA Sports的统治地位更加巩固，Take-Two等竞争对手的日子将会更不好过。我认为彼得是微软的重要资产，其他人很难取代他的位置，他有着丰富的业界知识、CEO的经验和市场经验，而这三者Don Mattrick只具其一。"

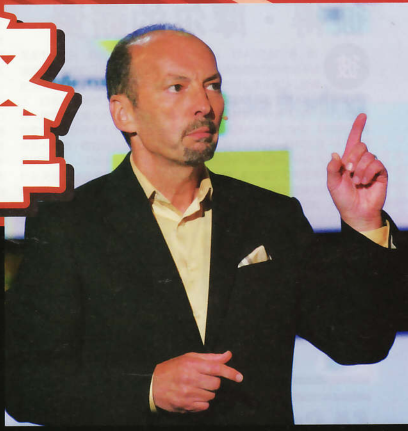
Lazard Capital Markets分析家Colin Sebastian

Sebastian同意摩尔的加盟将有力推动EA的说法，但是他认为对微软的影响不会很大。"或许它是微软的一个损失，但是Don Mattrick也将带来它作为前EA全球制作室总裁的可靠经验，他曾经被认为是Larry Probst的接班人。"

Nollenberger Capital Partners分析家Todd Greenwald

Greenwald认为，摩尔的跳槽对于微软和EA的影响都不会很大，他说："X360和EA Sports的业务都如此庞大，并且如此充满动力，我认为此次管理层变动不会产生什么影响。Don Mattrick能够很好地取代摩尔。"Greenwald同时表示对此事"非常震惊"，因为这似乎是摩尔的"降职"。

先锋



1939年美国著名棒球明星泰德·威廉姆斯加入了职业棒球队时说了一句豪言壮语："我希望能有这样一天，人们在街上会认出我，说：这是最伟大的击球手，永远都是！"几十年后，威廉姆斯被美国人视为斗士、英雄，他永远的自信和奋斗精神激励了无数棒球迷——包括一位来自利物浦的永远的体育迷，这个人就是彼得·摩尔，他永远自信，他的一生都在不停地挑战和奋斗。

文 Lancer

英格兰斗士

回忆起那段时光，彼得·摩尔说："我很自豪能够成为利物浦人，但我不想在那生活。"

英格兰西北部港市利物浦是一座文化与体育奇妙融合的城市，对于音乐迷来说，利物浦意味着甲壳虫乐队；而对于足球迷来说，那里意味着埃弗顿和利物浦队；出生于利物浦的彼得·摩尔是一个坚定的体育迷，当他搬到美国后，他开通了家里的所有收费体育电视频道，尤其喜欢福克斯足球频道，从上午的英超，到下午的西甲，再到晚上的意甲，他曾与所有的疯狂球迷一样成天蹲在电视机前为自己喜欢的球队呐喊助威。体育迷的细胞在他的血液中流淌，他喜欢几乎所有的主流体育运动，他开始爱上橄榄球，为"超级碗"总决赛而疯狂；他开始喜欢棒球，成为红袜队的铁杆球迷，甚至开始研究棒球的历史以及对美国文化的影响，他的偶像是泰德·威廉姆斯——一位曾参加过二战的红袜队超级巨星；当摩尔还是体育老师时，他曾经研究过体育的心理学和社会学，他的大学毕业论文就是以美国体育的集中性为课题。



▲1974年彼得·摩尔在Yale高中足球队的合影。后排左起第三位为摩尔。

彼得·摩尔出生在一个贫穷的工人阶级家庭，他的父亲长着兔唇，有严重的语言障碍，因此14岁便已退学，后来参军进入了英国皇家炮兵团。战乱时代里，利物浦经常实施灯火管制，德军每晚都会来到小镇。那时的彼得·摩尔每天晚上都津津有味地听着母亲讲述邱吉尔的故事。彼得·摩尔的父亲退伍后开了一家小酒吧，刚开始时生意极其冷清，在他的努力经营下竟逐渐成为当地小有名气的酒吧。这家酒吧的成功秘诀就是招揽球迷，摩尔的父亲本身是利物浦足球俱乐部的狂热球迷，他将自己的酒吧打造成球迷的聚会场所，经常口齿不清地与酒客们争论足球。每当摩尔的父亲休息时，就由摩尔代为照看，他每天放学后就要先回酒吧，从下午5点半一直看到晚上8点，然后再由他的父亲接替。酒吧的工作非常辛苦，12岁的摩尔就要开始对付那些醉醺醺的酒客们，他看着父母为了自己的儿女每天辛苦得大汗淋漓，回忆起那段时光，彼得·摩尔说："我很自豪能够成为利物浦人，但我不想在那生活。"

在利物浦当了几年体育老师和足球运动员后，摩尔下定决心与妻子一起搬到加州，追寻他们的美国梦。1981年彼得·摩尔夫妇收拾行囊来到了加州长滩市，他们在那里无亲无故，只能住在一家体育馆的简易活动住屋里，那是用拖车改造的住房，居住着美国最底层、最穷困的流浪者，摩尔夫妇只有到体育馆的公用冲浴室里才能洗上澡。摩尔的第一份工作是在法国Patrick公司当足球鞋推销员，年薪只有1万美元，在美国这样的收入只能勉强糊口。但摩尔仍然充满希望地继续他的美国梦，他继承了父亲的刻苦精神，不知疲倦地为公司四处奔波，他只用了4年时间就让Patrick在加州的营业额提高了两倍。随后他加入了一家健身公司，为退休的大学教授制定健身计划，他还利用闲暇的时间在加州大学长滩分校攻读了一个体育教育硕士学位。

1992年摩尔加入锐步公司，开创了该公司的足球鞋业务，为其建造了第一条大规模量产的足球生产线，并进军网球鞋市场，让大小威廉姆斯成为锐步的代言人。摩尔在锐步充分发挥了他的管理才能，他被迅速提升为球鞋业务副总裁，并于1995年晋升为锐步全球体育市场部总负责人，但在其后的几年时间里，摩尔的事业陷入了困境，耐克的强力竞争让锐步止步不前，彼得·摩尔感到了空前的压力。直到1999年，一通意料不到的电话让摩尔走上了人生的另一条道路，暂时离开了他深爱的体育产业。

梦断世嘉

摩尔在《连线》杂志的采访中谈起世嘉与EA的竞争，他说“这是一场新千年的球鞋大战”。

彼得·摩尔接到的这通电话来自那时的美国世嘉总裁伯尼·斯多勒，他在日本总部的强力反对下大胆启用了从未接触游戏市场的彼得·摩尔。那时彼得·摩尔为锐步推出的多个成功的市场营销活动已经让他成为一名王牌经理人，斯多勒希望摩尔能够为世嘉打造品牌新形象。

彼得·摩尔在DC发售的7个月前加入了美国世嘉，大规模的市场推广计划随即展开。摩尔与MTV建立了合作伙伴关系，他让所有员工看反映青少年文化的录像，让员工听玛丽莲·曼森的歌曲，让世嘉了解年轻人市场；他为DC制定了“它在思考”的宣传口号，大力宣扬DC的强大性能。1999年9月9日，DC在美国上市后引发抢购，在4个月的时间里卖掉了180万台。

摩尔曾在《新闻周刊》的一次访谈中说：“我喜欢为行业地位排名第二的企业工作，他们充满活力，拼命地在市场上争取荣誉，争取市场份额。世嘉在这一方面是家完美的公司，他们十分真诚。”从锐步到世嘉再到微软，摩尔率领着他的团队勇敢地挑战行业龙头，却总是在根基过于雄厚的对手面前无可奈何地落败。2000年PS2发售后，DC的动力戛然而止。《Game Informer》主编安迪·麦克纳玛拉说，久多良木健毫不费力地干掉世嘉已经成为一段传奇，Dreamcast甚至成为一个动词，意思是“梦想着击败对手”。

世嘉还没来得及反击，就已经被索尼迅速埋葬。刚刚进入游戏业的彼得·摩尔尝到了前所未有的奇耻大辱。2001年，遍体鳞伤的世嘉终于决定放弃DC，从此成为一家只作游戏的公司，他们的多数游戏很讽刺地选择了PS2。摩尔同意了日本最高层的决策，但他炒掉了52名员工，其中大多数都是他从锐步挖过来的管理人员。摩尔说：“那次的伤，我到现在都没痊愈。”

摩尔说：“从世嘉到微软，这是一种精神上的承接。”索尼的一箭之仇让摩尔喜欢上微软这个充满野心的伙伴。当第三方迫于索尼的淫威而对微软的献媚犹豫不决时，摩尔率领世嘉成为Xbox的坚决拥护者，他在2001年的E3展上首次与罗比·巴赫共同登台。转型为软件商的世嘉开始大力发展体育游戏，摩尔仿佛看到了他热爱的体育事业再度向他招手，他把对DC的热情全部倾注到“2K系列”体育游戏中，并因而开罪了另一位巨人。



2002年末，摩尔在《连线》杂志的采访中谈起世嘉与EA的竞争，他说“这是一场新千年的球鞋大战”。2002年9月，美国世嘉宣布为“SEGA Sports”的“2K3”系列两款体育游戏投入3500万美元的广告费，比上一年提高了75%；摩尔巨资买下了ESPN的独家授权，并通过ESPN的电视网络大规模投放广告。当时EA Sports的《麦登》和《NBA Live》两款游戏广告总预算为3000万美元，SEGA Sports的强力攻势让EA首席执行官拉瑞·普洛斯特感到了前所未有的压力。彼得·摩尔正在游戏市场上重演锐步与耐克之战，他说：“很多人认为我们是与龙对抗，但是老实说，这是我们惟一的出路。”摩尔认为要赢得体育迷的支持，仅凭出色的游戏是不够的，就像挑战耐克不能光靠质量过硬的鞋，因为“体育产品需要品牌支持”，这是摩尔在体育产业纵横二十余年总结出的黄金准则。

2002年美国体育游戏市场规模约为10亿美元，PS2游戏软件的总销售额有30%来自体育游戏，体育游戏不仅是最受欢迎的主流游戏类型，更被认为是让非玩家成为游戏迷的主要原因。那时EA Sports的游戏开发人员为400多人，而世嘉仅为80人，但世嘉的棒球游戏销量超过了EA。面对摩尔在媒体上的数次公开挑衅，普洛斯特大谈EA的品牌优势，他说世嘉的游戏和EA的一样出色，但是玩家是玩着EA的体育游戏长大的，他说如果这是世嘉的长期策略，就让他们“放马过来吧！”

表面上的不屑无法掩饰普洛斯特内心的不安，EA Sports的收入占了整个EA集团的一半以上，Lehman Bros.分析家菲力西亚说：“可能会有人不知道Electronic Arts，但他们肯定知道EA Sports”，普洛斯特不容许EA Sports的地位遭到任何威胁。为了打击世嘉，EA曾用过不少见不得光的手段，他们动用了与零售商的关系疯狂压货，将世嘉的游戏挤下货架。2002年11月，前世嘉总裁佐藤秀树承认他们在与EA的战斗中“完败”，世嘉股价当即暴跌。2003年1月，当摩尔仍在媒体面前为世嘉呐喊助威时已萌生退意，普洛斯特试图将摩尔招安，给予SEGA Sports最后一击；而微软的罗比·巴赫也在圣诞期间找到了摩尔，微软CEO史蒂夫·鲍尔默与摩尔共进午餐，向他介绍了微软征服全世界客厅的鸿图大计。那时微软的次世代主机“Xenon”计划已经启动，鲍尔默希望摩尔能够成为该主机的市场领军者。

个人之战

X360设计者艾拉德说：“对彼得而言，这次是他的个人之战！”

伯尼·斯多勒在担任美国世嘉总裁前曾是索尼的高级经理，1994年初，久多良木健问他PS的主要竞争对手将会来自哪里？斯多勒想了想，说是任天堂，或者英特尔，久多良木健直视着他的眼睛说：“不，伯尼，你错了，是微软。我将会杀了他们。”

7年后，预料中的对手终于带着个大黑盒子出现。在第一个回合中，久多良木健实现了当初的豪言，但鲍尔默认为索尼比他们强的地方只不过是市场营销，因此他对摩尔这位营销高手寄予厚望。微软麾下不乏名声显赫的市场专家，但对于青少年市场严重缺乏经验，年近50的摩尔则一直自豪于对青少年文化的了解。刚到雷蒙德总部时，摩尔带着两部iPod和一部iRiver，他总是听狂躁的摇滚乐，他要求Xbox办公总部重新装潢，在墙壁上喷满涂鸦以及Xbox LIVE上一些玩家的名字。

摩尔要求Xbox的广告尽量抛弃CG和游戏画面，因为那样“太PlayStation”，他希望新的广告能够勾起玩家儿时与伙伴一起玩游戏的美丽回忆。摩尔曾经做过一个案例分析，他让Xbox和PS2玩家在裁判面前辩论为什么他们觉得自己的主机更好，Xbox玩家说：“我有7.1环绕立体声，我沉醉于音乐、颜色和美丽的世界中。”而PS2玩家懒散地坐在椅子上说：“它能玩游戏，它简单易用。”摩尔认为玩家对Xbox的热情洋溢恰恰是他们成长的瓶颈，他说：“我们拥有铁杆玩家，但除此之外一无所有。”

2004年9月，彼得·摩尔对着所有Xbox员工发表了一次激动人心的演讲，他站在巨大的丘吉尔画像前，满腹激情地说：“我们不会成为DC，我绝对不会让这种事情发生。”摩尔在引用他的偶像名言时仍然不忘被久多良木健重挫之痛，当他全权掌管X360的市场推广时，他打破了微软沉静的企业文化，在美国首批投入的广告预算就超过了5000万美元，他把这笔费用花在铁杆玩家之外的用户群。摩尔希望微软的雄厚实力能够让他一雪前耻，X360设计者艾拉德说：“对彼得而言，这次是他的个人之战！”

幸运的是摩尔赶上了索尼内部危机四伏的大好时机，SONY SHOCK的爆发、索尼的高层变动、久多良木健的实权大减；彼得·摩尔尚未出招，索尼自己先绊了一跤，无怪乎摩尔信心大增，精力充沛地奔走于全球各个角落，为X360摇旗呐喊，他向第三方许诺“打破索尼的垄断地位”，实现第一方和第三方的共赢。

在打造微软阵营联盟的过程中，EA Sports成为横亘在彼得·摩尔面前的一座大山。《华尔街日报》于2003年5月13日报道了PS2独占EA Sports游戏网络版的消息，普洛斯特在采访中愤怒地宣称与微软之间“隔着一道100英尺厚的墙”，并表示对微软“绝不屈服”！Xbox

LIVE是普洛斯特疏远微软的主要原因，他对微软独占Xbox LIVE服务费收入的制度公开表示不满，微软打造的XSN Sports体育品牌也让普洛斯特极为不悦。为了获得EA的支持，摩尔抛开对普洛斯特的私仇，说服微软自断一臂，不仅向EA支付Xbox LIVE的服务费收入分成，更是取消了XSN Sports的2004年所有游戏发售计划。2004年5月，摩尔在E3展上亮出他的《光环2》刺青时，也骄傲地宣布EA将携全部体育游戏全力加盟Xbox LIVE，这成为微软E3展前发布会的压轴戏。在E3结束后，微软果然实现承诺，裁掉了体育游戏开发部的76名员工，几乎完全放弃了XSN Sports这一品牌。这起事件之后，EA将摩尔奉为上宾，对PS2和Xbox投入了几乎均等的支持力度。

2005至2006年间，摩尔与EA全球工作室频繁接触，为X360的首发游戏阵容劳心费神，为第三方的游戏开发出钱出力，也因而赢得了第三方的敬重，EA新任首席执行官约翰·里奇蒂耶洛称"没人比摩尔更了解体育游戏"。2005年10月4日，摩尔骄傲地宣布X360将会有史上最强大的首发游戏阵容，在17款首发游戏中，EA的游戏占了5款，其中4款为体育游戏。EA在其多个季度的财务报告中屡次强调其押宝X360是个英明决策，因为X360的游戏收入占到了EA总收入的两成以上，EA占领了X360最大的游戏软件市场份额。在对PS3和X360的选择中，EA明显偏向X360，在其开发的大多数游戏中，X360版不仅发售时间较早，游戏画面通常也略胜一筹。SCEA总裁杰克·特雷顿公然抱怨第三方对PS3"没有尽力"，其中有很大一股怨气显然就是冲着EA而来的。第一方公然抨击EA这种级别的第三方，这在游戏历史上可算是罕见的现象；N64的艰难时期里，任天堂老社长山内溥泼妇般骂遍了"忘恩负义"的第三方们，现在特雷顿的言论同样反映了索尼帝国根基被动摇的焦急心态。充满攻击性的彼得·摩尔背靠微软这座金山，将索尼逼进了墙角；摩尔的这场"个人之战"几乎比预想的还要顺利，PS3刚刚问世，摩尔的宿敌久多良木健便已卸甲归田，不知那时摩尔的感觉是大仇得报的痛快还是劲敌已逝的失落。我们能够看到的是2007年后微软的战略方针突然从激进转为保守，广告攻势骤然降温，降价牌迟迟不打，导致整个2007上半年的X360出货量仅一百多万台，连已经下调了300万台的出货目标也没能达成。这一切或许只是X360战略调整的巧合，但还有一个巧合被大多数媒体忽略：

2007年6月19日，那一天久多良木健正式"退休"，由于是早已确定的事，人们对于这个日子并没有给予过多关注，也没有将其与同一天公布的EA重组计划做出任何联想。直到一个月后，人们才发现在同样的时间里彼得·摩尔已经决定离开微软，签约成为EA Sports总裁！

先锋与殖民者

"世界上存在两种人，一种是先锋，一种是殖民者，先锋喜欢创造、进攻、占领，然后拂袖而去，继续下一个征程。"——彼得·摩尔

辞职声明发表后的一次访谈中，摩尔说："有些人称此为'人质交换'，他们爱怎么写就怎么写吧，我能说的是我和EA的合同是在5个星期前签的，那时延长保修期的决定还没有最终确认。因此二者是完全无关的。"

7月17日的5周前即6月中旬，恰好是EA制定重组计划的时间，可见EA Sports的总裁职位空缺根本就是专为摩尔而留的，只是当时迫于E3召开在即，摩尔必须在离去前做好最后的门面工作，因此在当时EA的新闻稿中说EA Sports由集团副总裁乔尔暂为负责。可见摩尔此次走得相当急切，微软与EA交换高层的阴谋论未免牵强。微软常用家庭问题掩盖高层变动的真正原因，因此当摩尔表示跳往EA是因为想搬回加州时，大多数人将其视为托词。彼得·摩尔的辞职声明与X360保修期延长声明仅相隔两周，微软CEO鲍尔默公开表示此事造成的十余亿美元损失是"惨痛"的，因此自然就有了"引咎辞职"这么一说：接替摩尔的丹·马崔克曾是EA骨干，且与现任EA CEO里奇蒂耶洛关系亲密，于是又有了"交换高层"一说。

X360的硬件设计总指挥是詹姆斯·艾拉德，作为微软的希望之星，担任娱乐设备部设计及开发副总裁的艾拉德理应对三红问题负责，硬件存在设计缺陷，主管市场的摩尔无论如何善后也无法挽回损失。但股东们看到的是娱乐设备部财年亏损额达到了18.9亿美元，其中绝大多数来自摩尔管辖的互动娱乐部。三红事件闹得越大，摩尔的压力也越大，鲍尔默这位急性子CEO想必也没少拿摩尔出气。因此即便摩尔与EA确实是6月份就已签约，也不代表与三红事件完全无关。三分之一的故障率将意味着多大的经济损失？这个问题摩尔心知肚明，不需要等到确认保修期延长后才去计算具体数字。摩尔的计划原本进行得顺顺利利，却被三红打乱了阵脚。给别人擦屁股的滋味不是那么好受的，况且这一擦就擦掉了十几亿美元，摩尔必须要勒紧裤腰带，哪还有那么多闲钱继续他的进攻型作战风格。好不容易送走了久多良木健，却被自己卖命推广的主机挡住了去路，这可以说是DC噩梦另外一种方式的重演。

比起"引咎辞职"，"交换高层"的说法更加迷人，阴谋论总是能让人乐此不疲，况且EA与微软之间的眉来眼去也颇有一些时日，双方通过高层互换实现互惠互利，从而打造一个超级同盟并不是毫无可能。不过用司令换参谋长，这样的交易对微软来说未免也太过吃亏，况且摩尔的头上还顶着里奇蒂耶洛、普洛斯特以及大批董事会成员，摩尔个人魅力再大，也还不至于让EA Sports从此成为X360的私有财产。打造同盟的手段多的是，微软没必要纡尊降贵到让自己的主帅到对方麾下当个助手。

艾拉德说曾有那么一段时间，他最大的心愿是看到久多良木健的辞职声明，摩尔大概也有此意。虽然久多良木健的离去实际上并不是摩尔的功劳，但选择在其退休之时转投EA，摩尔的这一举动也很有心愿已了的意味。4年前摩尔放弃了EA，带着妻子搬到了雷蒙德，能与久多良木健继续战斗是他的心愿之一。如今摩尔说他开始怀念旧金山湾区（即硅谷地区），他的儿子泰勒正在加州大学伯克利分校上学，他还有两个女儿。这种公众人物以私人原因为由跳槽时，常常被认为是拿家人当挡箭牌，仿佛在他们的世界中永远只有事业。其实因为家庭而跳槽的业界高层绝对不在少数，最鲜明的例子就是不久前美国任天堂市场部搬家，导致绝大多数高层集体辞职，任天堂的待遇虽好也很难让人心甘情愿地为其背井离乡。二十几年前摩尔怀揣美国梦闯荡加州，无非是希望过上宽裕一点的生活，如今能够重返加州，继续从事他热爱的体育事业，且年薪近百万美元，比起在微软继续为三红而焦头烂额要惬意得多。

摩尔走后，马崔克成为媒体的新焦点。2年前被普洛斯特视为衣钵传人的马崔克以"不想经营上市公司"为由离开了EA，现在他满怀激情地加入了另一家巨型上市企业，激动地宣布将带领微软实现"游戏业的又一次伟大革命"，罗比·巴赫在声明中没有期待他的革命，而是一再强调微软的当务之急是执行已规划好的2007年末大作计划，媒体对马崔克的统帅能力也是一片质疑之声。摩尔在辞职声明发表的大约一个月前找到巴赫，即其与EA秘密签约的一周后。巴赫只用了十余天时间寻找接替人选，马崔克显然不是深思熟虑之后的选择，对于其能否胜任巴赫尚存顾虑，在美国Joystiq网站的采访中他直言不讳地说马崔克接手互动娱乐部实属"偶然"，摩尔的离开在短期内对微软没有影响，但是在未来两三年内"肯定会造成冲击"。马崔克的二十多年从业经验大多身处游戏开发一线，是个务实派的管理者，专注于产品开发，但缺乏摩尔的冲锋陷阵精神。这很可能意味着微软将回归"前摩尔时代"，走上保守务实的战略方向。

今年5月，彼得·摩尔下决心离开微软之前最后一次接受了《新闻周刊》著名记者N'Gai Croal的采访，他说："我喜欢战斗，喜欢挑战，喜欢从不存在荣誉的地方获得荣誉，喜欢创造之前从未存在的东西。世界上存在两种人，一种是先锋，一种是殖民者，先锋喜欢创造、进攻、占领，然后拂袖而去，继续下一个征程。"当了十几年的先锋之后，摩尔将首次进入一个几乎垄断整个行业的体育游戏王国，但这位从不安分的利物浦人将不会满足于成为坐享其成的殖民者，狂热的体育迷细胞让他永远充满挑战的激情！

■以《光环3》为首的大批巨作已经确保了今年年末X360的顺利发展。

文 多边形



编辑视点
Editor's Spotting

E3的更加私人化不是倒退，而是一种阶段性的进步，这恰恰证明了游戏业不再缺少曝光度，让游戏聚会更像奥斯卡或者格莱美不是更好吗？

情感与理智 Sensibility and Sense

娱乐软件协会(ESA)显然是对E3改革给所有业界相关机构人员带来的麻烦估计不足，匆匆忙忙地更改时间与举办地打乱了所有人的计划：索尼的发布会从以往最大的35号摄影棚改在了较小的11号摄影棚，常年坚守柯达剧院的任天堂也不得不把发布会地点改在以前压根就没听说过的当地一间市民礼堂，连财大气粗的微软也只好委身于圣塔莫尼卡当地一所高中的露天剧场里，更别提那些原本早在一年前就预定了酒店与行程的媒体记者和各大厂商，不得不取消之前的预定，改在旅游旺季的7月去忍受旅游胜地圣塔莫尼卡最低价也要超过300美元的酒店住宿以及更加昂贵的机票。几乎所有人对此都怨声载道，尤其是洛杉矶当地的出租车司机，原本指望在E3期间能大赚一笔的他们眼看着自己的收入与参展人数一样大大缩水，洛杉矶的旅游业也因此遭受不小的损失。

7月11日在圣塔莫尼卡一处私人飞机场的破旧飞机棚而不是往年气势磅礴奢华绚丽的洛杉矶会展中心开幕的第十二届电子娱乐大展(E3)，彻底宣告了往届商业性的作秀一去不复返，你再也看不到华丽的展台和性感的Show Girl，就连原本簇拥在试玩台前排起长龙的游戏玩家也不见了。这个曾经是世界上最大的电子互动娱乐展会变成了关门闭户的业内商务峰会，各路媒体记者更多地在圣塔莫尼卡海滨大道上几家海景酒店之间奔来跑去，与各大厂商以及诸多游戏制作小组进行更为私密的交流。展会猛然地蜕变令大多数人非常地不适应，然而包括E3主办方ESA以及索尼、EA等带头呼吁E3改革的厂商却对此欣然接受，笔者在采访当时还是微软娱乐事业部副总裁彼得·摩尔的时候，他说："微软往年在E3上的投入多达上亿美元，如果我们把这些资金投入到产业本身，相信对这个产业有着更大的帮助。"SCE高级副总裁戴夫·卡拉克对于记者提问的回答更像是在抱怨："你知道去年索尼参加E3展花了多少钱吗？8500万美元！光是参展费就要1200万！游戏不是赤裸裸的商品，游戏是一份艺术与娱乐的综合享受，所以我们更需要的是一个商务峰会，我希望E3能变成戛纳电影节那样的聚会。"而实际上ESA的总裁道格拉斯在去年宣布E3改革的时候就曾经说过："E3的更加私人化不是倒退，而是一种阶段性的进步，这恰恰证明了游戏业不再缺少曝光度，让游戏聚会更像奥斯卡或者格莱美不是更好吗？"

很多人都错误地认为，游戏业的缩水导致了E3的缩水，次世代蜕变过程中的厂商们拿不出更多的钱来参加展会，要不然ESA干嘛放弃往年高额的展会收入丢掉"全球第一游戏展会"的光环呢？恰恰相反的是，早在2002年的时候，游戏产业就已经将以好莱坞为主导的电影产业从娱乐产业的三甲位置给踢了下去，而今年众多商业分析机构预计今年全球视频游戏消费的总额度将达到427.5亿美元，这已经超过了同期全球唱片工业所预计的415亿美元。尽管现在还不是财年的末期统计时间，全球知名经济研究机构普华永道会计师事务所(Price Waterhouse Coopers)已经迫不及待地宣布今年游戏业已经超过唱片工业，成为全球娱乐产业的领头羊。

同时在游戏业内部，也正在悄悄地经历着产业内部结构的调整与变化，如同好莱坞被七大电影公司控制一样，游戏业也正在进行着势力集中化的转变。游戏硬件平台早就被认为是只有有钱的主儿才玩得起的游戏，世嘉当年正是因为不堪多次主机大战失败而造成的巨额亏损而被迫退出主机市场之争，微软娱乐产品事业部总裁罗比·巴赫在笔者对他的采访中说："游戏硬件开发是一个成本相当高的产业，我认为除了目前的三大硬件厂商之外，不可能再有第四家出现。"而软件开发方面也和电影产业一样，向着"高成本大制作"的方向在迈进。一方面，以微软游戏工作室(MGS)和EA为首的软件巨鳄横扫中小游戏开发工作室，只不过前者吞并之后让它们生存在MGS的光环之下，后者却是以"吃掉"的方式吞噬着市场；另一方面，从E3上那些《生化危机5》、《使命召唤4》、《潜龙谍影4》等一大串以数字后缀为标识的大作续集越来越多，"只有续集才能保证票房"，这已经成为电影业和游戏业的共识，这也是游戏制作方为了保证高额投入的高额回报所采取的降低市场风险的行为。对于这种现象，EA公司的CEO约翰·里奇蒂耶洛在接受《华尔街日报》专访时，开诚布公地表达了自己对游戏娱乐业的担心："整个游戏产业极度缺少创新，许多作品和去年的游戏看起来差不多，甚至和许多年前的作品也没什么两样。我们做的游戏简直能把人给烦死。"

与已经开始理智地思考游戏产业发展方向的欧美市场相比，中国游戏市场却还在经历着发展初期的高速大跃进时期。今年刚刚迎来五周岁生日的ChinaJoy与E3几乎同期举行，为期四天的ChinaJoy总共接待了173383人，已经成为目前为止世界上观众最多的大型游戏展会。在目前中国游戏产业中占绝对主导地位的网络游戏产业，在2006年的整体收入达到65.4亿元人民币，比2005年足足增长了73.5%。而据《财经时报》的一份调查数据显示，从2001年起至2006年底，通过各种渠道流入到国内市场的电视游戏硬件(包括掌机和家用机)已经接近150万，预计到2010年这个数字将突破350万，光是硬件收入在2007年预计将达到25亿元人民币。虽然目前这个状况还比不上欧美和日本市场，但是国际上已经公认，中国拥有丰富的可作为游戏产业核心的文化资源和资本，中国拥有无法预计的、巨大的、最具发展潜力的潜在市场，预计2010年中国的游戏行业年产值将达到244.3亿元人民币。罗比·巴赫在采访中表示："我们非常理解中国市场的特殊性，我们致力于与中国政府紧密合作，为中国市场和中国消费者开发游戏。"索尼发言人也表示"中国对我们来说是一个非常重要的市场，我们正在努力寻找适合索尼又合乎中国国情的发展道路。"而任天堂在国内的"代理商"神游公司也正在紧锣密鼓地为Wii能够率先在国内上市而四处奔走。三大厂商都在想方设法制定一套符合中国国情的新产品策略，以实现自家主机在国内市场的软着陆。微软在成都与政府合作成立的微软游戏技术平台已经有两年，按照微软的计划，在接下来的两年内帮助培养出国内游戏开发企业20家，出品成品游戏15款，并最终形成产值在2亿元人民币以上的产业规模。互联网资深分析师程宏认为，"当以微软核心的区域产业链达到一定规模的时候，由地方政府自下而上地推动游戏机解禁远比自己费力地争取禁令解除来得有效。"

从今年E3更改规模可以看到，随着游戏产业的富裕，这项娱乐工业的参与者把现在的目光放在了努力将游戏的艺术层次与社会地位达到与电影和音乐的同一高度上，而E3的改革，恰恰迎合了游戏产业试图改变社会舆论对自身的低俗定位。原本对游戏产业不屑一顾的很多电影业人士纷纷投身到游戏产业中来，其中名头最大的莫过于《指环王》三部曲与《金刚》的导演彼得·杰克逊，除了大家都知道的他将执导微软投资的《光环》电影版之外，他还悄悄与微软合资成立了翼果互动游戏工作室，据说他的目标是《光环4》。而"《潜龙谍影》系列"制作人小岛秀夫在采访中说："我的游戏其实与《007》电影没什么区别，我甚至比他们编剧还要会讲故事。《007》之所以还有人看，是因为还存在着大量40岁以上的中老年观众。而现在20岁到40岁的年轻人正在逐渐成为社会主流，他们知道游戏作为一种互动娱乐方式的乐趣在哪里。"



■E3的"缩水"隐藏着游戏业更深层次的变化，正如彼得·摩尔在E3后宣布离职一样，这种变化对于业界来说是无法预测的走向。

今年的E3展上，索尼虽然展出了不少大作，但大多数都是预料之中的作品，并且比较缺乏日系大作，让人感觉索尼并未尽全力。7月17日，索尼在东京召开"PlayStation首映会2007"，公开了大批重头日系作品，包括《潜龙谍影4》的首次实际操作演示、《GT赛车5 序章版》实际游戏系统介绍、《真·三国无双5》首次亮相以及《战场的女武神》（暂译）等原创新作，让人看到了经过长期沉寂之后索尼的强大爆发力。经过了初期的彷徨之后，索尼的"游戏"现在才刚刚开始！

游戏才刚刚开始！

索尼觉醒 日系巨作全面爆发

文 星夜 美编 一刀

PlayStation首映会2007 特别关注

PLAYSTATION PREMIERE 2007

PlayStation Awards 2007

借"PlayStation首映会2007"之机，SCE与往年一样举办了"PlayStation Awards"，对过去一年里销售成绩出色的作品进行了表彰。由于PS2即将退出市场，而PS3仍未成气候，因此过去一年可以说是PS系大作十分冷清的阶段，获奖的作品比往年少了很多，获得白金奖的游戏只有一款。过去考虑到PSP刚发售，因此SCE为其专门设立了特别奖，降低了获奖的门槛，今年则是为刚发售不久的PS3设立了特别奖，除了销量突破30万套的《高达无双》外，还有两款通过下载方式提供的游戏获奖。



■《怪物猎人携带版2nd》成为该年度惟一一款销量过百万的PS系游戏。

◆白金奖（销量100万套以上）

作品	厂商	发售日
怪物猎人携带版2nd	Capcom	2007年2月22日

◆金奖（销量50万套以上）

作品	厂商	发售日
无双大蛇	Koei	2007年3月21日
如龙（廉价版）	SEGA	2006年10月26日
如龙2	SEGA	2006年12月7日
大众网球	SCE	2006年9月14日
机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特II Plus	NBGI	2006年12月7日

◆特别奖

作品	厂商	发售日
高达无双	NBGI	2007年3月1日
铁拳5 暗之复苏	NBGI	2006年12月27日
随身玩伴	SCE	2006年11月11日

PSP打响翻身战


■六种颜色的主机同时上市，这在游戏历史上还是头一次。


■增添了视频输出功能后，PSP似乎更接近家用机了。

◀对日本玩家来说，与1seg电视卡连接后，PSP将具备接收移动电视节目信号的功能。

继在E3展上公布轻薄型的PSP－2000后，SCE此次在"PlayStation首映会2007"中正式公开了面向日本的PSP－2000实机，SCEJ高层佐伯雅司表示PSP即将迎来第二次成长期。SCE宣布将于9月20日同时推出6种颜色让玩家自由选择，其中除了已经公开的钢琴黑、陶瓷白和冰银这三种颜色外，还将有三款"Blume系列"粉色PSP。Blume在德语中是"花"的意思，这三种颜色自然是以花为主题，分别是蔷薇粉、薰衣草紫和费利菊蓝，SCE希望这三款PSP能够吸引更多女性玩家。PSP-2000的售价为19800日元，PSP－1000将改为开放售价。

另外，专门面向日本市场的"1seg"电视卡也非常值得关注。1seg是日本非常流行的移动电视网络，用户通过该网络可以在特定的手机上收看电视节目，而PSP搭载了这款1seg电视卡后，就可以接收到这些电视节目。这款1seg的电视卡重量只有17克，可以直接插在PSP主机顶部的USB接口上。1seg电视卡将于9月20日发售，售价为6980日元。需要注意的是，该产品仅对应ISDB－T数字信号广播标准，因此只能在日本地区使用。

◆PSP视频输出线售价公布

线材	售价
AV线（PSP－S150）	2200日元
S端子线（PSP－S160）	2200日元
D端子线（PSP－S170）	2800日元
色差线（PSP－S180）	2800日元

PS3新作小集锦

◆PS3版《乐克乐克》公开

索尼在PSP上力捧的《乐克乐克》目前已经确定将会在PS3上推出续作，并且公开了首张设定图。本作的暂定名为《Buu Buu Cocoreccho！》，将会通过PlayStation Network提供下载。

与PSP上的《乐克乐克》相比，这款游戏将会有完全不同的新概念，其中最大的特点是“即便玩家不进行游戏，整个游戏世界以及其中居住的乐克乐克也会自己自娱自乐”。本作将会收录200多名乐克乐克，并且对应六轴手柄的动作感应功能。目前该作完成度已经达到95%，相信很快就会与玩家见面。



▲不知道在PS3上登场的《乐克乐克》能否摆脱作品叫好不叫座的现状。

◆名越稔洋打造《战场的女武神》

《如龙》制作人名越稔洋以一身古代风流侠客的打扮登台，透露了他目前正在开发的几款PS3新作。首先是将于今年的东京游戏展中公布详情的《战场的女武神》(暂译)，该作由“《樱大战》系列”原班人马全力打造，将会采用长篇动画般的独特表现手法。本作是一款融合了动作和战略要素的RPG，发生在虚构的世界中，时间是“征历1935年”，而背景则是参考了二战时期的欧洲。游戏采用了名为“CANVAS”的新画面技术，将会呈现出水彩画般的画面感觉，从目前公开的首张设定图可以看出该作似乎很有宫崎骏的电影风格。



另外一款PS3游戏则是与名越稔洋登台时的时代剧装扮有关，应该是描写日本古代侠客故事的游戏。该作是《如龙》小组的最新力作，将于9月14日正式公布，预计将于明年春季发售。名越稔洋还有一款PS3游戏预计将于近期公开。此外，世嘉力推的“史上最恐怖游戏”《忌火起草》确定将于10月25日发售。

◆PS3《魔界战记3》公开



日本一在此次会议中公开了该公司人气S・RPG《魔界战记》的最新作，这款《魔界战记3》目前并未公开具体情报，不过从首批公开的画面可以看到游戏将会采用3D的场景和2D的人物，并且实现了高清化。本作预计将于今年冬季发售。

◆《块魂》制造者打造《橡皮男孩》

PS3创意新作《橡皮男孩》是由《块魂》的制作人高桥庆太耗时两年制作的一款风格极为独特的游戏，游戏主角就像一根橡皮筋，可以不断伸长身体，并且任意扭曲盘旋。该作将会充分发挥PS3的物理计算能力，表现橡皮男孩的各种物理特性，同时利用其身体的收缩性特点带来丰富有趣的玩法。





《潜龙谍影》20周年庆典



□《潜龙谍影Online》使用了《MGS4》的引擎，画面相当出色。

与“PlayStation首映会2007”相隔一周，Konami在东京丽思卡尔顿酒店举办了“《潜龙谍影》20周年庆典”，除了一款手机游戏外，在此次会议中介绍的游戏几乎全部都是对应PS系主机，体现了Konami对索尼的全力支持。此次会议主要面向业内人士、零售商、媒体以及抽选出来的50名《MGS》玩家。

潜龙谍影Online

本作基于《潜龙谍影3：生存》中出现的网络模式，采用了《潜龙谍影4》的引擎重新打造，能够对应16人游戏。SOP将会是本作的关键系统，SOP的全称是什么并未公布，不过似乎是植入到士兵体内的一种纳米计算机，通过这种设备让玩家可以知道队友所在的位置和身体状况，并且只要队伍中的其中一人发现了某信息，就可以获取该情报，还可以通过入侵对方的SOP系统获得对方队伍的信息。该作的内测报名于8月6日结束，共招募了3000人，测试将于9月3日结束。

潜龙谍影 掌上行动+

作为2006年发售的PSP大作《潜龙谍影 掌上行动》的资料片，本作将会增加新的关卡以及《潜龙谍影4》中的人物，并且还将增加一个能够大大延长游戏时间的“无限任务”模式。本作将于9月20日推出，售价为2400日元，包含《潜龙谍影 掌上行动》原作的套装售价为4300日元。



■《潜龙谍影4》中的老年版Snake登场。

潜龙谍影2 BANDE DESSINEE



《潜龙谍影2 BANDE DESSINEE》(暂名)是2006年发售的《MGS》数字漫画型作品的第2弹，对应机种仍然是PSP。本作将会再现《潜龙谍影2》的剧情，但主人公并非雷电，而是Snake。游戏将会采用全程配音，不过发售时间未定。





▲“《潜龙谍影》系列”历代作品的展示区。



下一页起，好戏登场！

文 ACE飞行员 美编 anubis



GT赛车5 序章版

Gran Turismo 5 Prologue

■机种：PS3
■厂商：SCEJ／Polyphony Digital
■游戏类型：RAC
■发售日：预定2007年10月24日



今年E3上《GT赛车5》轻描淡写地参展或许会让大多数人颇为失望。没想到紧接着在7月17日举办的PLAYSTATION首映会上，官方不但爆出了更多游戏内容，并且将《GT赛车5 序章版》的发售日锁定在了10月，由此又拉开了《GT赛车5》新一轮的宣传攻势。近日关于《GT赛车5 序章版》的有关资讯更是如洪水猛兽一般倾巢而出。在8月份召开的德国莱比锡游戏展上，游戏不仅仅会展出试玩版本，而且还会有重大消息公开。10月24日在日本幕张展览馆将召开"东京汽车展"，对于日产赛车来说是值得庆祝的18周年纪念日，GT-R、三菱、本田、Subaru、Lexus等大厂都推出了各自的全新车种，所以《GT赛车5 序章版》选择了当天作为发售日。

车手视点画面首度公开

所谓车手视点，就是完全将玩家置身于车手的位置，一切以车手的角度出发。所以玩家被放置在了左边的驾驶位上，我们看到了紧握方向盘的双手，看到了被精心刻画的车内各种仪表盘。早就听闻《GT赛车5》将增加逼真的车手视点，而这次官方正式公开了这一系列从未出现的新要素，在不久后发售的《序章版》中玩家就能体验到车手视点的独特魄力了。游戏对紧握方向盘的双手有着逼真的刻画，能看到许多细腻的驾驶动作。车内各种仪表盘也并非摆设，它们都会同步实时反映出车辆当前的各种数据情况。大家请注意车内光线的变化以及皮革质感，这些细节都让我们看到了制作人员用心。



▲该图为奥迪R8的车手视点。游戏对车辆内饰的刻画已经非常令人满意了，相对而言对赛道的环境刻画就显得简单了一些。



▲马达的转数、车辆档位、时速等关键数据依然会以数字形式显示在画面下方。



▲车后视点居然也被制作进来，真的有点对制作公司无话可说了。

画廊般的菜单界面

“《GT赛车》系列”的菜单界面一向都是以简约而高档的风格赢得了广大玩家的赞誉，《序章版》同样继承这些特色，并且又有了新的进化。在根目录菜单中，不但会显示日历，时钟，在背景的世界地图上还会以突出的红点显示出玩家所在的位置，以及当地的天气和气温情况。在菜单中我们还发现了一个Home的标志。据悉，玩家可以在游戏过程中随时访问PLAYSTATION Home。同样，在Home中的玩家也可以随时进入《GT赛车》的世界进行游戏。关于游戏与Home互动的详细情况还有待官方进一步公布。



□ 在根目录下，除了突出表现的车辆外，背影被处理成为类似铅笔素描的效果图。左侧的日历会显示出PLAYSTATION Network上举办的各类网络比赛的日程安排，真是一个实用而又体贴的设计。



□ 玩家可以不显示菜单界面各种信息，现在剩下的就是一张照片级的画面。该图再现的是德国郊外一座名为巴特诺因阿尔小镇风光。


□ 兼具力与美的超级跑车法拉利F430登场。


□ 行驶在画面最前方的奥迪TT coupe 3.2 quattro会在超过一定速度下自动打开车后的尾翼，游戏也将完美表现车辆的这一特点。

序章版要素荟萃

在前不久的一次访谈中，《GT赛车》生父山内一典向我们透露了许多有关《GT赛车5 序章版》的细节，其中不少功能都基于PLAYSTATION network展开。借助网络，相信“《GT赛车》系列”将做好准备，迎接新时代的到来。

■ 赛车及赛道：《GT赛车5 序章版》初始阶段包含40辆赛车和4条赛道，今后还将增加全新的赛道。具体如何操作有待官方进一步公开。

■ 下载：《序章版》不支持赛车及赛道下载功能。

■ 在线聊天：游戏中将包含两个网络联机模式，其中之一支持在线聊天功能，另外一个模式则不具备该功能。

■ 继承要素：玩家可以通过每场比赛赢得奖金，然后再去购买新车。在《序章版》中获得的奖金和购买的赛车可以被保留到最终版的《GT赛车5》中。《序章版》中的赛车分为普通车和改装车两种，但玩家在《序章版》中不能改装自己购买的赛车。

■ 参赛车辆：单机模式中每场比赛最多有16辆赛车参加，联机模式下的参赛车辆有12辆。

■ 游戏操作：游戏操作分为基于模拟引擎设计的“普通模式”和基于完全真实车辆性能及物理参数设计的“职业模式”两种。

■ 视点：游戏中共有4种视点。另外，车辆损毁系统将不会在《序章版》中出现。



▲在Race Mode准备画面中，玩家将看到车辆维护人员忙碌的身影。配合不同赛车和车队，维护人员的服装也会产生相应的改变。



▲前端装配水冷V型6汽缸双涡轮引擎的超级赛车——日产“XANAVI NISMO Z”也将登陆《序章版》。

实际游戏演示开始！

■在“PlayStation首映会2007”，我们终于看到了实际的游戏演示。斯内克终于在PS3上展开行动！

游戏Gamehalo光环 影·像·收·录

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

文 GOUKI 美编 NINA

潜龙谍影4 爱国者之枪

■机种：PS3
■厂商：Konami
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2008年初发售

20th METAL GEAR ANNIVERSARY

▲今年是《METAL GEAR》诞生20周年，Konami特地推出了这个新的LOGO，20周年的相关纪念产品都将带有这个LOGO。

实际游戏演示全世界首度公开！

《MGS4》终于结束了长达2年的播片宣传，一段15分钟的实际游戏演示让我们对这款超级大作有了更加直观的认识！在本期的Gamehalo DVD mini中收录了这次演示影像的浓缩版，《MGS4》玩起来到底什么样？现在就让我们来对这次的实际演示进行一个系统的了解，此外还有一个令人震惊的新角色公布！

关于登场角色的新疑点



■E3预告片，在猎狐犬小队当中我们看到一名蒙面的年轻人，这名角色的独特之处不仅仅在于他蒙着脸，在预告片中混乱的场面里他似乎是惟一不受影响保持清醒的人，他与其他人有什么不同？

不明身分的年轻人！



EVA 夏娃

没有人能够想到，在《MGS3》中出场的女间谍夏娃居然这次将再度出场！根据《MGS3》时公布的年表，《MGS3》之后完成任务的夏娃已经在越南的河内失踪，没想到这一别就是差不多50年！根据时间推测她现在应该已经差不多80岁了！虽然保养得不错，但这样一个“祖母级别”的角色为什么会回归呢？

是否意味着……

夏娃回归了，这是否意味着与她有过一段的大首领(Big Boss)也将回归？2005年E3上Konami曾公布过一幅游戏的概念原画，8名角色并排站立，其中就有一个右眼戴眼罩的老人形象……难道大首领真的会和夏娃来一场人鬼情未了么？



三种不同的游戏视角介绍

在本作中，一共准备了3种视角供玩家在游戏中自由切换，这3种视角分别是通常视角、越肩视角和主视角。







通常视角

这是我们最为熟悉的视角，通常为俯视视角或者追尾视角，视角会根据当前所处的环境而自动调节。这个视角对潜入行动有很帮助。

越肩视角

类似于《生化危机4》或者《战争机器》的视角，这类视角通常被广泛应用在动作射击游戏上，准星的加入对瞄准很有帮助。

主视角

和越肩视角比起来瞄准更容易一些，但画面整体的观赏性以及可视范围要稍小一些，本作的主视角操作方法和传统的FPS基本一致。



迷彩系统的再发掘

左边这张图描绘的场景曾在去年TGS展的预告片中出现过，当时就有许多人在猜测这个系统到底是如何实现的。现在终于有了答案——除了章鱼迷彩之外，《MGS4》依然保留了《MGS3》中的特殊迷彩涂装，在特定环境下使用能够起到决定性作用。

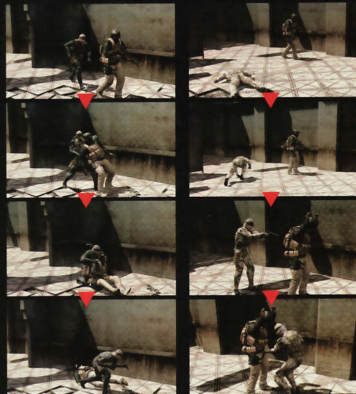


▲这是实际游戏演示影像中的一张截图，可以看到《MGS4》系统界面的风格和前几作差不多，和前作一样，迷彩也分为面部涂装和服装迷彩两部分，想达到100%的伪装，两者缺一不可。

细腻的连续动作

在这一次的演示影像中，我们看到了新的CQC（近距离格斗术）动作和“章鱼迷彩”的使用方法。其中CQC是能够将敌方的武器占为己有的！这样一来就不用担心缺兵少粮了！

夺取武器的CQC动作　“章鱼迷彩”的实际运用



新增加要素逐个数

为了适应新的环境新的战场，在本作中斯内克也增加了不少全新的动作，此外新要素的追加也是必不可少的，下面就让我们来看看这次演示影像中多了哪些新动作和新要素。





▲以仰卧的姿势也可以进行射击甚至是扔手雷，这样可选择的就更多了。

▼除了纸箱之外，本作中斯内克又多了一种伪装方式，那就是油桶！并且躲在里面还可以对敌兵进行滚动攻击！



▲可以从匍匐前进的状态直接转换到悬吊的状态，不知道斯内克这把老骨头还经不得起这么折腾。



▲美女杂志在本作是依然是迷惑敌人的利器，并且还是可以翻动的！会有收集齐所有美女杂志的隐藏要素吗？

■变身后充满魄力的白骑士。

文 十六夜 美编 anubis

游戏光环 Gamehal 影•像•收•录

白騎士物語

しろきしものがたり

白骑士物语

■机种：PS3
■厂商：SCEJ
■游戏类型：RPG
■发售日：未定



去年TGS期间公布的话题作《白骑士物语》在相当长的时间里引起了人们的猜测，在时隔将近1年后游戏相关的具体情报终于到来。虽然在预告片中游戏画面的素质较去年公布的那段CG战斗要缩水了不少，但这反而让关注它的玩家能够更好的了解游戏的实际情况，心里有个底。从目前的情报来看游戏的剧情比较大众化，但英雄救美的套路作为RPG游戏的惯用桥段如果不再中后期有突破性的变化，那确实很难令本作在RPG满天飞的现如今站得长稳，现在也只有期待Level-5会给我们带来惊喜了。

壮阔华丽的幻想世界

游戏中的世界并没有我们熟悉的机械，甚至连科技都非常落后，但与之相对的则是高度发达的魔法应用以及其他众多的奇幻风格事物。借助PS3强大的机能，游戏为我们展现了一个异常华丽的幻想世界：充满异域风情的边陲小镇、神秘却又充满魅力的蓝水晶小路、清新凉爽的沙漠绿洲、繁华雄伟的港口城市，这些各具特色的地区无论在规模还是细节方面都要远超于以往出现的同类游戏，其种类之多、变化之丰富更预示了整个游戏场面的浩大以及冒险地点的丰富程度。

一提到幻想世界，自然离不开那些令人过目不忘的怪物。游戏中登场的怪物并不一定都是敌人，或者说“怪物”一词在本作中的含义更广：可以是敌人、可以是朋友，甚至连都市都可以建造在怪物身上。巨大的体型是它们的特点，在庞大的敌人面前，玩家控制的角色显得何等渺小，而与这些大家伙战斗自然会更加过瘾、更加爽快。



■建造在巨大怪物背上的都市。

守护王国的巨大骑士

白骑士

偶然情况下主角触碰了神秘铠甲后变身而成的巨大铠甲战士，使用圆盾与单手剑与“巫师军团”作战。

即将到来的“觉醒之日”

STORY

在经过了长年的征战之后，巴兰德尔王国与邻国佛利亚终于缔结了和平同盟。而与此同时巴兰德尔王国的公主希兹娜也迎来了自己的成人仪式。然而就在这举国欢庆的时候，王国突然遭到了名为“巫师军团”的神秘组织的袭击。这些人的真正目的是抢夺沉睡在王宫地下、被称为古代超时代遗产的“骑士之力”，为了获得这一传说中的力量“巫师军团”不择一切手段，甚至连国王都不放过。运酒来到王城的雷纳德也被卷入了这场事件中，他更是在偶然的情况下救出公主逃入地下宝物库。就在“巫师军团”随后追上，二人走投无路的时候，雷纳德触动了神秘铠甲并在光芒中变身为巨大的“白骑士”解除了危机。然而在混乱之中公主被“巫师军团”掳走，而雷纳德便踏上了解救公主的道路。

雷纳德


■偶然卷入事件的男主角，随着战斗不断成长。

临危受命的男主角

在巴兰德尔城外造酒厂工作的雷纳德，在公主成人仪式的典礼上负责运送王宫订购的酒。然而进城后在他眼前的只有被大火吞噬的城堡以及遭人追杀的公主。雷纳德带着公主寻找逃离王城的道路，在地下宝物库一副白色的铠甲似乎正在呼唤着他……

破坏与毁灭的先行者

黑骑士

在营救公主的道路上挡在主角面前的强敌。使用双手剑的黑骑士无论战斗力还是实战经验都要远远超过白骑士，而他与“巫师军团”的真正目的还不得而知。


■期待尤莉变身后的造型。

备受瞩目的倔强女孩

尤莉

游戏中最早公布的同伴之一，看那身干练的装扮相信尤莉一定是擅长技巧型的攻击，而她变身后的姿态更引出玩家诸多的猜测。

目前已经判明的战斗系统

即时战斗系统

游戏中玩家在野外遇敌后并不会切换战斗画面，而是直接在地图上展开战斗。

变身

在战斗中只要满足一定的条件，屏幕下方就会出现徽章的图标，这时玩家就能够变身成为白骑士战斗。

即时对话系统

类似《银河游侠》，游戏中角色会根据周围的环境等因素自动交谈，让玩家体验到与同伴一同冒险的真实感。

战前准备

游戏的特色战斗系统之一。玩家在控制角色展开攻击之前，需要先将参加战斗的角色的招式按照攻击顺序设定到位于屏幕下方的“功能板”上。设定好之后就能在战斗中通过在特定时机按键实现各种攻击招数的连携。


■在没有碰到试玩版之前，谁都无法判断战斗系统是否成功。

文 纱迦 美编 一刀

蛰龙已惊眠 一啸动千山



真·三国无双5

■机种：PS3／X360
■厂商：Koei
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2007年秋

真·三国无双5



“没想到！”

这三个字是很多人在得知本作的PS3版和X360版将于今年秋天发售时的第一反应。相信很多玩家对2005年TGS上公布的那段关羽演舞的技术演示还记忆犹新，但是从技术演示变成实际游戏还要等多久，就没有人能够猜到了。老实说，没有多少人会指望在2007年内就玩到《真·三国无双5》。在日本厂商集体缺席的E3展上，除了X360版的《高达无双》，我们果然没有看到其他《无双》的消息。但就在E3展刚刚结束后的一周，光荣却公布了《真·三国无双5》的消息，这实在是令人振奋不已！从目前来看，《真·三国无双5》将以“新”作为最大的卖点，司空见惯的人设动作、耳熟能详的□△系统等等都会发生变化。在一个月后的东京游戏展上，本作将展出完整版宣传影像和试玩版，届时请留意本刊的详细报道。

次世代画面抢先看

由于是在PS3上登场的游戏，所以画面素质是玩家关注的焦点。之前在X360上推出的几款“《无双》”旧作已经让人见识到了次世代的威力。不过从本作目前公布的画面来看，游戏的画面素质只能用“一般”来形容。虽然贴图质量、画面精度、光源处理都比之前的作品要强得多，但是这些进化对于次世代游戏来说只是理所当然的。像战场视角比过去要低、远景表现更加细致这样的变化才是真正的进化，不过在实际玩到“动起来”的游戏前，目前还不能对画面素质盖棺定论。当然，是否会出现拖慢延迟也是影响“《无双》”类游戏爽快度的一大关键，不过对于这点相信我们无需担心。



▲除了仔细检阅画面细节外，还请大家留意画面正上方的“22／100”。看来必须要完成百人斩才能攻下南东砦，这个系统倒是并不新鲜了。



三国志英豪大变样

“《无双》系列”每代都以增加新武将作为一大卖点，到最新的《真・三国无双4》之后，可使用的武将数量已经达到了48人。如果要制作新作，光是重新设计这48人的造型就会花费大量时间，如果照搬前作或稍加变化则又诚意不足。从本作开始，制作人终于狠下心要进行大调整，各武将的造型设计将焕然一新！从已公布的赵云、吕布、孙坚、陆逊等角色来看，不光是造型，就连武器也和过去有明显的不同。可以想象，各角色的动作肯定也会发生变化。光荣表示，5代作为次世代主机上的第一作，将标志着系列的又一次进化！不过令人担心的是，本作会不会因此而删掉部分角色呢？



赵云

常山赵子龙的威名，在整个东亚地区都是家喻户晓的。本作的赵云换上了一身新装，并有披风裹体，看起来更加威风八面。不过这个赵云看起来和《战国无双》里的真田幸村的确太相像了……



吕布

◀虽然尚未确认，但是这位大姐姐应该便是貂蝉了。

▶白发版孙坚看起来颇似中年版但丁。

天下无敌的吕布这回换上了一身黑色盔甲，我们是否可以改称他为“黑衣死神”呢？更值得注意的是，吕布这次竟然改用十字交叉形的戟，这一设定完全背离了他在我们脑海中的经典形象。

游戏战斗系统大幅革新



▲以后攻占箭楼是直接爬上去砍吗？

◆战场系统焕然一新

在看过目前公开的图片后，我们不难发现一些令人惊愕的设定：武将在战场上居然可以做出诸如爬梯子、游泳这样的动作。在《三国演义》中倒是经常可以看到这样的场面，这表明游戏中将会相应地加入这样的内容，等着玩家的将是更加逼真的攻城战和水战。但在游戏中将会如何表现呢？拿爬梯子来说，很多游戏中都把爬梯子设定为完全无敌，但这样的设定搬到本作中显然是很荒谬的。至于游泳就更难想象了，如果游泳时还能战斗，那么势必会加入一套完全不同的战斗系统。

◆连舞系统闪亮登场

本作的动作设定上，最大的变化就是加入了连舞系统。据称，连舞系统是一种能够让玩家以无限连击攻击敌人的系统。从目前的情报来看，连舞系统允许玩家自由编排招式，以后玩家将不再局限于□△、□△△这样的限制，觉得哪招顺手就可以编入自己的常用技里。如此一来，招式的速度、威力都要随之进行调整，而且有可能出现大量新招或者学习其他武将技巧的设定。对于玩家来说，这便等于是有了无限的可能性。

连舞系统将是本作的最大特色，目前游戏开发度已经过半，这一系统也在不断测试中。

TGS展的最大看点

在今年9月的TGS展上，本作将高调参展，这无疑是本届TGS最大看点之一。届时不但有最新游戏影像，而且会有试玩版。本作预定于今年秋天发售，算下来离玩到游戏已经不远了。各位对“《无双》系列”有爱的玩家，是否现在就要开始存钱了呢？而TGS展便是了解游戏素质的最佳时机。目前游戏的片头动画已经浮出水面，赵子龙依然是主演，他将在百万观众眼前表演一出精彩的水上飘。而这次的演出地点居然颇似武汉的黄鹤楼，更有数以万计的杂兵在等着他。各位可千万不要错过本刊的跟踪报道！



▶在5代片头中，赵云要对付的敌人数量将远胜4代。

□赵云在片头中将施展失传已久的“水上飘”轻功，径直便往黄鹤楼下一路舍命杀来。



文 ACE飞行员 美编 anubis

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

生化危机5

BIOHAZARD 5

■机种：PS3、X360
■厂商：Capcom
■游戏类型：ACT
■发售日：未定



7月26日晚，Capcom镇社之宝《生化危机5》三分钟完整版预告片终于如期降临到Xbox LIVE和PSN上。这是经过两年苦等之后，全世界玩家第一次见到《生化危机5》的实际游戏影像（官方如是说）。凭借这段影像，我们再次见识到"生化小组"超人般的开发实力，Capcom自主研发游戏引擎"MT Framework"的强劲动力再次震撼世人。这是一段经过精心策划的游戏预告片，为此Capcom还特意聘请专业公司进行剪辑工作。短短三分钟影像能带给热爱该系列的玩家以无限的联想。正如制作人竹内润所说的那样："这段预告片带有几分庆祝的成分在里面，因为游戏终于具备了一定的完成度，变得更加具体了。"

克里斯·雷德菲尔德回来了！

官方现已正式公布，《生化危机5》男主角就是我们熟悉的元老级人物——克里斯·雷德菲尔德(Chris Redfield)，这个答案也同之前许多玩家猜测的结果相吻合。本作故事发生在《生化危机》初代结束的10年之后。这时安布雷拉公司和S.T.A.R.S.小队都已经不复存在。现在的克里斯替一个名为"BSAA"的组织工作，并被派往预告片所展示的地点调查一起特别案件。10年对于一个人来说是一段漫长的时间，岁月让克里斯改变了很多。我们可以看到克里斯变壮硕了许多，肌肉发达程度不亚于一位健美运动员。如果说初代的克里斯还有几分青春稚气的话（官方设定25岁），如今满脸胡渣，已过而立之年的他显得更加干练与老道。

"在多次的任务中，很多同伴都相继失去了生命。这个世界中有些东西是否值得用生命去守护？我也不知道……我只知道有些事情必须要我来完成。"在整个预告片中克里斯肯定中略微彷徨的说出了上述的话，其中深层的含义值得我们期待。



▲克里斯身后背着一把巨大的军刀，比4代中里昂的刀长上一大截。

向伟大4代的膜拜之作

本作制作人竹内润在最近的一次访谈中这样描述《生化危机5》："在思考《生化危机5》究竟应该具备什么要素时，总是会想到生化之父三上真司先生所制作的4代。这款伟大的游戏就像一个没有办法超越的父亲一般，它成了一堵高墙挡在我们眼前。当我们考虑如何去养育'5'这个儿子时，一定要先把"直接继承"这个选项暂停。正因如此，尽管本作采用了4代的基本系统，但又要面临与新元素融合的矛盾，这也是5代最花时间的地方。只要大家玩过《生化危机5》就会发现本作继承了4代的游戏性，却又有着完全不同的感觉。"实际上，从这部预告片中也充分透露出制作人的思路：《生化危机5》是源于4代却要高于4代的崭新作品。这次预告片并不想展示太多新要素，因为好戏要留在后面。


■ 游戏依然采用越肩视点，红外辅助瞄准的方式。同屏人数多达20人以上。


■ 机能的提升不仅仅在画面上，人物的动作也更加趋近于真人。

武器 Weapon

本次预告片中克里斯共使用了3种枪械，它们是手枪、霰弹枪和自动步枪。五花八门的枪械设定想必依然是本作武器系统的重点，除了希望制作小组能够加强枪械的平衡性和实用性外，我现在比较好奇的是在5代中是不是还必须在菜单中进行枪械的配备。预告片中没有出现克里斯使用背后军刀的演示，确实比较遗憾。

动作 Action

借助机能的提升，5代在动作表现上足足提升了几个档次。无论是主角还是敌人动作，他们的动作数量均成倍增长，随之带来的是更加多元化的战斗，我想这应该是本作最大的亮点，也是最值得我们期待的方面。相信当玩家看到视频中克里斯推开纠缠的敌人，摆足POSE全力打出一拳时都会发出兴奋的惊呼吧。

点滴要素汇总情报

在访谈中，制作人竹内润非常吝啬的透露了一些有关《生化危机5》的要素，虽然他描述得并不详细，不过依然令人兴奋，因为这些要素确实是系列从未出现过的。在这里我们将"废话"剔除，直接为读者送上最精华内容。



竹内润 Jun Takeuchi

《生化危机5》制作人，曾参与《生化危机》初代与2代。最近参与制作的项目则是《失落的星球》。

■ 光线明暗强烈对比

当人从光照强烈的室外来到昏暗的室内，或者从昏暗的室内突然来到明亮的室外都会产生视觉上的暂时不适应。5代将利用一点来做文章，给玩家带来一些措手不及的致命打击。


■ 预告片中克里斯推门进入屋内的一幕。

■ 帧的概念

强化动作要素是5代最明显的进化。在许多格斗游戏中，某些招式需要在特定关键帧按键才能成功发出，而这些招式往往是强力大招。5代在战斗中也将引入"帧"的概念，这势必对玩家的操作技巧提出了更高的游戏，游戏的随机性也将得到明显的提升。在演示中我们看到克里斯灵活躲闪敌人近身斧头的数次攻击，场面惊心动魄。

■ 女主角

当询问制作人女主角的身分时，竹内润的回答是：女主角在过去系列登场过，并且在本作中与剧情和新系统都将产生紧密的联系。如果大家肯动脑筋的话应该猜得出来。



■ 发售日

谈到游戏的最终发售日时，竹内润表示最乐观估计就在2008年发售，最晚可能要到2010年去了哦。他最后还暗示，他对在2008年内推出本作的把握不大，而2010年发售的希望则更大一些。


■ 本作的主题——集团的疯狂。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年7月16日～2007年7月22日

1 实况力量职业棒球14 PS2

实况パワフルプロ野球14

Konami 2007年7月19日发售 SPG 6980日元 上周排位：－



本作的单机游戏部分加入了模拟棒球手职业生涯的"人生模式"，模仿电视剧的表现形式，再配合上Q版可爱的人物造型绝对让人眼前一亮。不仅如此，联网游戏部分的内容也相当丰富，除了可以与他人对战外，玩家还可以与自己的好友合作击败比自己更强大的对手。

本周：153 266套　累计：153 266套

2 勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 Wii

ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔

Square Enix 2007年7月12日发售 A·RPG 6800日元 上周排位：1



作为"《勇者斗恶龙》系列"中最特别的一作，使用遥控器手柄模拟攻击、防御、发动必杀技等体感的操作方式让很多忠实玩家都体验到了全新的游戏感觉。游戏主线流程的长度在历代作品并不算长，这或许也跟游戏过程中需要玩家连续长时间晃动手柄有很大关系。

本周：53 057套　累计：358 311套

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型 / 价格 / 上周排位	本周	累计	平台
3	实况力量职业棒球 Wii 实况パワフルプロ野球Wii	Konami 2007年7月19日发售	SPG 6980日元 上周排位：－	47995套	47995套	Wii
4	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	Nintendo 2007年6月23日发售	A·RPG 4800日元 上周排位：2	46762套	658132套	NDS
5	Wii Sports Wii スポーツ	Nintendo 2006年12月2日发售	SPG 4800日元 上周排位：4	40271套	1906104套	Wii
6	甲虫王者 超级合集 甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	SEGA 2007年7月19日发售	TAB 5800日元 上周排位：－	32713套	32713套	NDS
7	锻炼眼力的DS训练 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	Nintendo 2007年5月31日发售	ETC 3800日元 上周排位：5	31120套	457098套	NDS
8	第一次的Wii はじめてのWiiパック	Nintendo 2006年12月2日发售	ETC 4800日元 上周排位：6	29124套	1497931套	Wii

9 火影忍者疾风传 最强忍者大集结5 决战！"晓" NDS

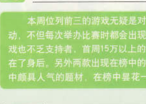
NARUTO-ナルト-疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓"

Tomy 2007年7月19日发售 ACT 4800日元 上周排位：－



作为一款延续漫画风潮的作品，本作的剧情仍然是以动画版为主，而2D横版过关游戏上手容易的特点也算是系列一贯的优点。游戏中发动忍术需要充分利用到下屏的触摸功能，除了基本的转圈、来回划动外，寻找和连线的方式也在一定程度上增加了战斗的趣味性。

本周：27 809套　累计：27 809套



排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型 / 价格 / 上周排位	本周	累计	平台
10	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo 2006年12月2日发售	ETC 4800日元 上周排位：－	20669套	4804839套	NDS

本周位列前三的游戏无疑是对"国民级作品"的最好诠释，棒球作为日本的国民运动，不但每次举办比赛时都会出现全国人民争相观看的情景，在各个平台上推出的游戏也不乏支持者，首周15万以上的销量甚至将国民游戏"《勇者斗恶龙》系列"也远远抛在了身后。另外两款出现在榜中的新作《甲虫王者》和《火影忍者》仍然是在青少年玩家中颇具人气的题材，在榜中昙花一现也是排行榜长期以来的普遍现象。

2007年7月9日～2007年7月15日

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型 / 价格 / 上周排位	本周	累计	平台
1	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix 2007年7月12日发售	A·RPG 6800日元 上周排位：－	305254套	305254套	Wii
2	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	Nintendo 2007年6月23日发售	A·RPG 4800日元 上周排位：1	69896套	611370套	NDS

3 加油我的家庭记帐簿 NDS

がんばる私の家计ダイアリー

Nintendo 2007年7月12日发售 ETC 3800日元 上周排位：－



从本作的名字上不难看出这又是任天堂针对现代都市人所推出的一款"理财软件"。游戏中玩家可以随时记录每天在任意事情上所消费的金钱，甚至还可以将信用卡等每个月固定支出的款项进行设定，最后确定自己存钱的目标，游戏就会在专业分析后给出最佳的方案哟。

本周：46 947套　累计：46 947套

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型 / 价格 / 上周排位	本周	累计	平台
4	Wii Sports Wii スポーツ	Nintendo 2006年12月2日发售	SPG 4800日元 上周排位：5	44767套	1865833套	Wii
5	锻炼眼力的DS训练 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	Nintendo 2007年5月31日发售	ETC 3800日元 上周排位：4	38649套	425978套	NDS
6	第一次的Wii はじめてのWiiパック	Nintendo 2006年12月2日发售	ETC 4800日元 上周排位：8	28742套	1468807套	Wii
7	开花高手 豆丁机器人 咲かせて！ちびロボ！	Nintendo 2007年7月5日发售	ACT 4800日元 上周排位：2	26905套	78624套	NDS
8	偶像革命 目标是偶像天后 きらりん☆レボリューション めざせ！アイドルクイーン	Konami 2007年7月12日发售	ETC 4980日元 上周排位：－	24573套	24573套	NDS

9 怪物农场DS NDS

かいてしゃべってはじめよう！モンスターファームDS

Temco 2007年7月12日发售 RPG 4800日元 上周排位：－



作为系列十周年的纪念作品，本作不但增加了多种对应NDS的怪物诞生方式，怪物培养和迷宫探索这两个相辅相成的要素更是最大限度地发挥了游戏的乐趣。另外游戏也支持利用Wi-Fi功能进行怪物交换和对战，是一款内容相当丰富的"准时间杀手型"作品。

本周：21 914套　累计：21 914套

10 洛克人ZX 降临 NDS

ロックマンゼクスアドベント

Capcom 2007年7月12日发售 ACT 4800日元 上周排位：－



本作是"《洛克人》系列"的20周年纪念作品，除了保留前作的双人模式外，各具特色的变身形态也保持了系列战斗一贯的爽快与流畅，而后期更加强调技巧的BOSS战也让人大呼过瘾，不过触摸屏功能并没有得到很好的发挥，算是作为一款NDS游戏不小的遗憾。

本周：21 379套　累计：21 379套

任天堂主机软件再次全面占领了本周的榜单，其中位于冠军的《勇者斗恶龙 剑神》更是大幅度带动了本周Wii主机的销量，整整比以往平均每周7万左右的销量多出了5万有余，国民游戏的魅力锐不可挡。相比之下，本周其他游戏软件的销量就显得有点可怜，虽然《加油我的家庭记帐簿》又是任天堂投放市场的一匹黑马，但是近期官方却证实游戏的计算功能存在缺陷，无疑给热衷于此类软件的中年消费者浇了一盆冷水。

iQue游戏榜

总001期

发布日期 2007年8月1日

iQue游戏乐园

从本期开始本刊将携手神游科技（中国）有限公司（以下简称神游公司）为各位国内玩家奉献全新的《iQue游戏榜》栏目，榜单中的所有数据都基于神游公司每月行货游戏的销售情况建立，现在就让我们从关注这份榜单开始，同时也一起关注行货游戏的最新动态吧！

另外，在这份榜单发布的首月（8月1日～8月31日），神游公司也为给予关注的玩家准备了"猜榜单、赢掌机"的活动，现在你只需要登录神游的官方活动网站（http://kids.ique.com），点击画面中的"我要参加"即可进入活动页面，大胆地提交自己心目中的游戏排名，在测试自己判断力的同时或许还能赢得iDSL大奖哟。



第1位 耀西岛 iQue SP

虽然这是一款GBA游戏，但可爱的耀西在暑假期间仍然颇受孩子们的追捧，看似出人意料却又在情理之中，各位资深玩家的童年是否也像他们一样天真无邪过呢？



第2位 摸摸瓦力欧制造 iQue DS Lite

恶搞的精神在这款集合了180多个迷你游戏的作品中表现得淋漓尽致，所谓创意无限，乐趣无限，无论NDS新作推出的频率再快，本作也一定是外出休闲的必备之物。



第3位 动物森林 iQue PLAYER

神游机版的《动物森林》上市已有1个多月的时间了，即便在内容上与NGC及NDS版并无太大出入，但冲着官方中文版就值得玩家收藏，更何况还有价格上的巨大优势呢。

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	马力欧卡丁车	iQue PLAYER	↓
5	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↑
6	摸摸耀西 云中漫步	iQue DS	↓
7	塞尔达传说 时光之笛	iQue PLAYER	↓
8	密特罗德 融合	iQue GBA	↓
9	纸片马力欧	iQue PLAYER	→
10	罪与罚 地球的守护者	iQue PLAYER	↑

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	7月16日～7月22日	7月9日～7月15日
1	NDSL	4 050 294台	154 459台	141 967台
2	Wii	2 120 859台	86 786台	109 854台
3	PSP	1 117 506台	32 894台	37 578台
4	PS3	490 312台	12 187台	13 493台
5	PS2	420 346台	14 059台	15 777台
6	X360	136 338台	2 664台	2 942台
7	GBM	19 981台	315台	294台
8	GBA SP	18 431台	122台	138台
9	NGC	8 288台	131台	106台
10	NDS	2 131台	45台	15台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国GAMES游戏排行榜 TOP10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年7月8日～7月14日

排名	游戏名称	厂商	发售日期	类型	上周排位	本周	累计	平台
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007年4月22日发售	RPG	2	104973套	3151077套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo	2006年11月19日发售	SPG	1	88894套	3745600套	Wii
3	第一次的Wii Wii Play	Nintendo	2007年2月12日发售	ETC	5	54698套	1626186套	Wii
4	变形金刚 Transformers The Game	Activision	2007年6月26日发售	ACT	–	37833套	171478套	PS2
5	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane	2007年4月3日发售	MUG	–	35674套	2775199套	PS2
6	马里奥聚会8 Mario Party 8	Nintendo	2007年5月29日发售	ETC	6	33587套	814455套	Wii
7	任天狗 Nintendogs	Nintendo	2005年8月22日发售	SLG	8	32360套	5252619套	NDS
8	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane	2007年4月3日发售	MUG	7	28524套	980864套	X360



9 变形金刚 Transformers The Game **X360**

Activision 2007年6月26日发售 ACT 上周排位：–

除了熟悉的角色和精致的画面，本作似乎就再没有带给那些儿时被动画深深影响的玩家更多的惊喜。单调的支线任务、别扭的视角让游戏的乐趣消耗殆尽，制作厂商本想让剧情显得更加紧凑的设想却因为将多场战斗串联在一起，反而让人觉得游戏的流程莫名其妙的短。

本周：**26 992**套 累计：**133 495**套

排名	游戏名称	厂商	发售日期	类型	上周排位	本周	累计	平台
10	忍者龙剑传Σ Ninja Gaiden Sigma	Nintendo	2007年7月3日发售	ACT	3	22489套	60349套	PS3

统计日期 2007年7月15日～7月21日

排名	游戏名称	厂商	发售日期	类型	上周排位	本周	累计	平台
1	美国大学橄榄球08 NCAA Football 08	EA	2007年7月17日发售	SPG	–	361541套	361541套	X360
2	美国大学橄榄球08 NCAA Football 08	EA	2007年7月17日发售	SPG	–	185124套	185124套	PS2
3	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007年4月22日发售	RPG	1	100989套	3252066套	NDS
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo	2006年11月19日发售	SPG	2	95470套	3841070套	Wii



5 美国大学橄榄球08 NCAA Football 08 **PS3**

EA 2007年7月17日发售 SPG 上周排位：–

本来就热衷于体育类游戏的欧美玩家显然没有任何理由对这款"橄榄球运动"游戏说不，玩家不但可以根据自己的想法组合出各种特色的队伍，战利品等收集要素也让人有了更多追求的目标。游戏中"大学"气氛的营造不够成熟，偶尔出现的掉帧现象也是不可回避的缺陷。

本周：**82 870**套 累计：**82 870**套

排名	游戏名称	厂商	发售日期	类型	上周排位	本周	累计	平台
6	第一次的Wii Wii Play	Nintendo	2007年2月12日发售	ETC	3	67481套	1693667套	Wii
7	全职业橄榄球2008 All Pro Football 2K8	Take-Two	2007年7月16日发售	SPG	–	54231套	54231套	X360
8	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane	2007年4月3日发售	MUG	5	38163套	2813362套	PS2
9	任天狗 Nintendogs	Nintendo	2005年8月22日发售	SLG	7	32252套	5284871套	NDS
10	变形金刚 Transformers The Game	Activision	2007年6月26日发售	ACT	4	29162套	200640套	PS2

文 胜负师 美编 NINA

namco

次世代铁拳 系统情报大集合



上次的《铁拳6》前线重点介绍了故事和主要角色的剧情。而在E3开展之际，NBGI又迫不及待地公布了大量新情报，甚至在最近举行的日本AC新制品商谈会上公开了《铁拳6》的街机框体以及定价，并提供了试玩，让人怀疑街机版是不是会提前稼动。当然，《铁拳6》街机框体豪华版448万日元（折合人民币27.6万元）、普通版175.8万日元（约合人民币11万元）的定价，使国内第一时间出现《铁拳6》街机的可能性不大，但从目前掌握的资料来看，PS3版的《铁拳6》发售日是明年的3月底，可以说次世代《铁拳》离我们并不遥远。因此，现在就好好了解一下新作的系统变化吧，以便日后迅速适应。

铁拳6	NBGI	FTG
多机种	TEKKEN 6	日版
	预定 2007 年 11 月上旬　1～2 人	-
	对应平台 ARC、PS3，以上信息为 ARC 版	

铁拳 TEKKEN 6

基本系统沿袭前作

从操作体系来看，《铁拳6》已经确定会基本沿用《铁拳5 暗之复苏》的系统，无论是前冲、疾退，还是下蹲、跳跃，动作与前作完全相同，横移动依然是推上方向或下方向，各种受身的特性和操作感觉与《铁拳5》的手感也十分接近。与防御关联的自动防御、下蹲防御、下段裁等也与前作相同。可以说，"《铁拳》系列"基本系统的完成度已经很高，不会再有翻天覆地的变化，接触过5代的玩家应该不难上手。

TEKKEN-NET强化

虽然我们可能无缘日本国内的TEKKEN—NET系统，但在PS3版上，与之相关的内容应该会有不同程度的展现。现在已知的新系统有"组队系统"，但多名玩家可以进行组队，可以设置队伍名称、制作队标，队伍成员的胜负数会计入团队成绩。更有趣的是，玩家在获得某些道具时，道具上会印有队标，一定程度上又提升了换装系统的价值。另外一个新要素是"褒章系统"，玩家在满足不同条件时便可获得奖章，取得奖章的条件五花八门，还有一些角色独有的特别奖章，有点像任务模式。奖章的造型和数量有很多，玩家可能会因为这项收集要素要花费大量的时间。



组队系统

多名玩家组队之后，不同玩家的战绩都会对整个团队造成影响。队伍本身也会有等级和称号，并会以此为依据获得特别的道具。组队的意义会因为这一系统而被真正突显出来。



褒章系统

"褒章系统"简而言之就是在满足一定条件后取得特殊奖章的系统，与《DJMAX》中收集碟片有些相似。相信褒章系统中也会有条件十分变态的任务存在。

一发逆转！怒系统

"怒系统"是系统方面的新要素之一。简单来说，就是当角色体力下降至1／4左右时，体力槽会发出红光，角色的双手会有燃起火焰，效果有点像四个键一起按的"气合"状态，怒状态下的攻击力会有明显提升，如果此时能以一套重段的连续技命中对手，那完全有可能一发逆转。

怒系统的引入让对战的策略性有所提升，比如说一套连击不打全，只将对手体力打至怒发动的临界点，再在一下回将对手一口气打倒，就能跳过对手的怒状态，这可能会是经常用到的战术。



■父子二人怒气冲天，究竟最后鹿死谁手呢？

搞笑or实用？道具技

在《铁拳6》第一段正式宣传片的最后，布莱恩使用霰弹枪攻击的奇怪招式，现在有了官方的说法。这类招式称之为"道具技"，是全角色都有的特定技巧，需要角色装备专用道具才能发动。道具技的动作很像是在挑衅，但均具有攻击判定，可以用于地面攻击，甚至是组合在空中连技当中，只是攻击力方面不必有太大期待。像小鸡、高跟鞋之类的道具搞笑价值可能要高于实用价值，但其中也有洛的双节棍等很酷的道具，各角色的道具技表现可能会成为新作的一大话题。

▼向天空发射信号弹，新角色雷奥的道具技好像并没有攻击力。





▲把高跟鞋当成"飞行道具"，安娜果然有一手。不过这是不是意味着，一场比赛里只能使用两次道具技啊？



■注意！过马路要小心，不然就会像雷武龙一样被布鲁斯养的一群小鸡给撞倒了。

场地移动要素追加

在《死或生》中，玩家可以用一些有击飞效果的招式，将对手从上层场地打至下层的另一块场地，来制造戏剧性的视觉效果。在《铁拳6》中也会有类似的设定，这一设定被称之为"场地移动"。在"殖民卫星"场景中，角色多次倒地，或被强有力的下压型招式命中，地面就会出现破损，双方就会落入建筑物的内部。但除了地形的改变，倒地方可以迅速站起，不会有更多的不利时间，因此双方不会出现明显的优势和劣势。当然，"场地移动"不可能在每个场景中都存在，只是目前还不清楚有几个场景中加入了这一要素。



▲◀地面因经不起机器人（杰克5）和克隆人（三岛一八）的多次打击而破裂，不过下面好像别有洞天。

丰富的命中效果

夸张华丽的打击效果一直是"《铁拳》系列"特色之一，之前我们已经介绍了全新的命中效果"半球形冲击波"，现在看来，这一命中效果只是全角色共通的一种，在特定的强力招式命中对手时就会出现，并会伴有发散线粒体的效果。而每个角色都还是会像前几作那样，命中对手时会有特定形状和颜色的火花冒出。丰富的打击效果多少有点炫机能之嫌。



▲正前方的突击可以看到清晰的半球形波动。



▲发动的方向不同，线粒体扩散的方向也不同。



▲洛的火焰状打击火花看上去就很爽。



▲不同角色的打击火花会有明显区别。

超细化换装系统

个性化角色换装和玩家DIY可谓3D格斗大势所趋，《铁拳6》更是誓将此道发扬光大。本次全面进化的换装系统在细致程度上达到了前所未有的高度，官方标准形象进行十个部位的全面改造，完全可以让人认不出谁是谁来，再加上各部位不同色彩的搭配，如此排列组合之下，不同玩家之间的形象几乎不可能出现重复。突显个性的装扮，甚至可以让人一看到装束就知道使用者是谁。



三岛平八



风间飞鸟



三岛一八

此前相关报道 第一报 Tot.173 P16 第二报 Tot.180 P20-P23

罪恶装备2 OVERTURE	ARC SYSTEM WORKS	ACT
X360 Guilty Gear2 OVERTURE		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

文 十六夜 美编 anubis



真的是令人意想不到！早先有传闻说ARC SYSTEM WORKS将会推出一款游戏，虽然各界都做出了种种猜测，但答案居然是招牌系列"《罪恶装备》系列"的正统续作《罪恶装备2 OVERTURE》，而平台则为X360。

系列阔别9年的正统续作！

《罪恶装备》原本是1998年在PS上推出的一款非主流2D格斗游戏，虽然发售后在玩家当中并没有引起大范围的反应，但凭借极具个性的角色设计、大比例的造型以及充满魄力的音乐，牢牢抓住了当时的一部分玩家。随后系列的后续作品陆续在街机登场，但由于其名称后面都加了"X"等字母后缀，因此都不能算做是《罪恶装备》真正的第二作。在系列第一作推出9年之后，跨越了两个主机时代，系列的正统续作终于要震撼登场了！本次就为大家带来游戏的最新情报，不仅有两位关键人物的介绍，更将为大家详细介绍游戏的具体玩法，不要再为了游戏类型不是FTG而闹别扭了，看了下面的介绍你一定也会发现换一种玩法也不错。

如同火焰一样的男人 SOL BADGUY

■身高：184cm ■生日：不明
■血型：不明 ■兴趣：听QUEEN的歌
■体重：74kg ■重要的东西：QUEEN的《SHEER HEART ATTACK》唱片
■出生地：美国
■CV：中田让治

性格粗鲁，我行我素。沉默寡言，但却是标准的行动派。曾作为圣堂骑士团的一员参加了"圣战"。



以赏金猎人作为目标 SIN

■身高：181cm ■生日：5月31日
■血型：不明 ■兴趣：自创形容词、克服自己不擅长的事
■体重：73kg
■出生地：不明 ■重要的东西：秘密
■CV：宫崎一成

身世与经历全都不明的青年，以成为世界闻名的赏金猎人为目标在世界各地冒险，目前暂时跟随在偶遇的"老爷子"SOL身边。

全新进化开创系列新起点！

"混战指挥动作游戏"，这是厂商对本作的具体类型定义，而字面上我们就能看出本作虽然同样会强调敌我双方的对抗，但已经不再是单对单的独打，玩家要面对的是更为广阔的战场以及变化更为复杂选择更加多样的战斗。战斗中，玩家不仅自己要身先士卒冲锋在前，更要能够审时度势，合理调动自己的部队。没错，在本作中玩家不仅要自己亲自上阵杀敌，更要作为指挥官率领旗下部队攻占对手阵地。接下来就为大家详细图解本作的战略部分：

战况简报

在战斗中玩家可以随时打开战况简报选项，在这里不仅能够查看到当前战场形势，更重要的是根据战局向我方部队下达各种作战指令。不仅如此，还能够通过购买道具强化自己以及部队的实力。

具体战斗

虽然制定了战术，但大多数情况下还是需要玩家亲自上阵才能更有效地执行。游戏的战斗将采用全3D的形式，玩家在战场上控制角色不仅能够发出他们代表性的招数以及必杀技，很多大家耳熟能详的系统也都被引入了进来。相信本作的战斗同样能够让FANS找到以往的快感。



文 炎骑士 美编 anubis

超级机器人大战原创世纪 外传（暂名）	Banpresto	S·RPG
PS2	スーパーロボット大战OG外传（暂名）	日版
	预定2007年发售 游戏人数未定	价格未定
	对应周边未定	

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 外传（暂名）

《机战OGs》的热潮还没有完全退去，新一轮的热血战斗又要展开，"原创世纪之魂"将继续燃烧下去，这就是本次将要为大家介绍的《超机器人大战原创世纪 外传(暂名)》！作为前作故事的延续，这部外传性质的作品将会完整收录"机战OG2.5"中的全部内容。本作中不仅有可以欣赏机器人战斗动画的"自由战斗模式"外，更是追加了全新的"洗牌战斗者模式"，这种卡片对战的游戏方式对于"《机战》系列"来说绝对是一次革命。

福尔卡·阿尔巴克

来自异世界的神秘男子，是拥有修罗之称号的战士，机神拳是福尔卡的招牌绝技。

亚鲁达巴奥托

拥有修罗神之称的谜之机器人，从修罗界来到地球，是福尔卡的爱机。以名为"机神拳"的招式进行近距离格斗战是福尔卡惯用的战术。

出自《超级机器人大战COMPACT3》

机械设定：宝木金太郎



艾米

不时对战士罗亚以及合身凯撒发动袭击的神秘女战士，看起来两者之间存在着某种关系，但具体情况还不得而知。



◀高速冲刺中的G雷电战机，不仅有强大的火力，机动性也绝对一流。



G雷电战机

▲轰破击神拳发动的大魄力特写，看起来热血度满点，期待这一招式在游戏中的表现。

超级机器人大战OG2.5 序幕

新西历188年。在经历了"检察者事件"等一系列战事之后，地球圈再度迎来了短暂的和平。地球联邦政府重新吸取与地外生命战斗时的种种教训，将联邦军进行了重组，并启动了以"圣盾计划"为核心的军备增强计划。另一方面，更加重视了作为量产型凶鸟MK Ⅱ后续机的一大批新型主力量产人形机动兵器的开发工作。但是，人们并没有认识到，来自其他世界的侵略者从来就没有放弃自己的野心，他们在"检查者事件"末期就已经开始行动了。新的战斗钟声已经敲响，人类的命运又一次受到了威胁……

全新的战斗！"洗牌战斗者模式"

作为全新登场的游戏方式，"洗牌战斗者模式"将原《机战OGS》中的机体和人物角色全部转换为卡片的形式，玩家需要通过将机体和驾驶员组成的"个体卡"与具备各种精神效果的"指令卡"进行组合后再投入对战。对战的方式除了简单的卡片交战以外，还有专门的地图对战，游戏本身将更加富有策略性，卡牌组合的变化令游戏的耐玩度大大提高，新的游戏模式让传统的《机战》变得更加有趣！



▲塞奥拉驾驶自己的专用机"隼"，并且使用了"热血"卡，准备对艾尔扎姆施以痛击。

◀画面左侧的player2使用"援护攻击"，对画面右侧的player1发动攻击。看来灵活运用卡片将变得十分重要。

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

8月里我们能玩到的游戏有很多，《最终幻想XII国际版》、《战国无双2 猛将传》、《荒野兵器 XF》、《SD高达 G世纪 交叉推进》、《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》……可以说夏季商战在这个月将迎来高潮。如此多的游戏对于玩家而言是幸福的，因为光是挑选游戏就会让你挑花了眼。与此同时，这么多游戏也是让人痛苦的，因为你要计算好自己荷包里钞票的数量，稍不慎就会弹尽粮绝，就算有足够的资金，但时间呢？到时肯定是恨不得一天有48小时，人类不应该有睡眠这么浪费时间的行为。如此多的游戏应该能让你撑到年末了，到时肯定又是一场腥风血雨，对于一个会合理安排时间的玩家而言，他永远不会感到有什么游戏淡季，不过还是那句话，大家在游戏之余别忘了户外的锻炼哦，毕竟好的身体才是游戏的本钱嘛，健康最重要。

反叛的鲁鲁修

对立的命运，对立的羁绊

NDS ■コードギアス 反逆のルルーシュ ■日版
RPG ■NBGI ■预定2007年10月25日发售



▲游戏中的特写非常多。

由SUNRISE制作的机器人动画《反叛的鲁鲁修》自今年春天播出后大受好评，现在第一季25集已经结束，在结束之后立刻将其搬到NDS上游戏化，看来商家很看重作品的商业价值啊。游戏中玩家将会利用到鲁鲁修的绝对之力"GEASS"能力，玩家可以用自己的声音向游戏中的角色发出指示来操纵他们，与此同时游戏的角色也会用声音给玩家提示。



◀参战角色在攻击中发动支援邀请，输入成功后就会有同伴进行援护攻击。

游戏的大致流程是按照故事进行的AVG对话形式，玩家将利用GEASS的能力在地图上探索，战斗时利用简单方便的指令进行操作。对话、探索、战斗，这就是构成本作的三个基本要素。在对话时会有角色的大魄力特写，还有一些动画中的名场面。地图探索是利用GEASS，也需要玩家发声，当然，有的玩家也许会很害羞，游戏中准备了指令，只要点一下指令也可以达到相同的效果，不过需要注意如果GEASS选择错误可能会陷入危机哦。战斗则是最多3VS3的战斗，战斗采用指令式操作，在会心一击时还有人物特写，除了全员连携攻击一个敌人外还可以按下L/R键用声音喊攻击外的角色的名字让他们进行援护攻击。 [文：邪魔天使]

战国无双2 猛将传

贺！五级武器确定加入！

PS2 ■战国无双2 猛将传 ■日版
ACT ■Koei ■预定2007年8月23日发售



▶游戏中的特写很大，很有魄力。



■今川义元的□连斩向来都是非常实用的。



■地上以三味线为武器，马上则是以腿技为主。

本月底，"《无双》迷"盼望的《战国无双2 猛将传》就要发售了！现在官方已经将游戏绝大部分的新增要素都公开了，其中包括大家最关心的五级武器也得到了确认！这下子就不用担心本作的耐玩度了！

目前已确认的新增要素

1. 增加6名新武将：前田利家、柴田胜家、佐佐木小次郎、佳拉夏、今川义元、长曾我部元亲。
2. 旧武将追加新的蓄力攻击。
3. 增加最强的五级武器。
4. 增加天国和修罗两种难度。
5. 新增"佣兵演武"模式。
6. 可以拿到自由强化武器的宝珠。
7. 增加桶狭间和四国两个全新关卡。



长宗我部元亲
声优 置鲇龙太郎

长宗我部元亲是日本战国时期四国地区的霸主。他从小体弱多病，很少出门，因此皮肤白皙，性格内向，人送外号"姬若子"（像公主一样）。但他很有战斗天赋，22岁时在长滨合战中一人扭转败局，因此博得了"鬼若子"的美名。游戏中的元亲手持日本传统乐器三味线，以音色来打倒敌人。其特殊技是演奏和水计。

号称"东海道第一强弓"的今川义元在日本战国早期实力相当强大，但在上洛途中被织田信长于桶狭间奇袭致死。他曾在《战国无双 猛将传》和《无双大蛇》中成为可操作角色，其搞笑的"の"尾音和滑稽的动作令人喷饭。本作中他依然会使用刀加蹴鞠的组合来攻击，特殊技是对倒地敌人施展的巨人旋转摔和装死。



今川义元
声优 河内孝博

佣兵演武模式

佣兵演武模式是本作的新增模式。在这个模式中，玩家要以佣兵的身分去支援自己效力的大名，以帮助大名夺取日本、或是让自己成为日本第一强兵为目标。在此模式中可以招募同伴，可以挑战的任务多种多样，每种任务的限制和奖励也不一样。玩家带领不同的兵种，可以拥有不同的能力，敌人也会用各种计略来对付你。游戏中甚至有开门、消毒这样的原创计略，打起来和普通游戏感觉迥异。

▼佣兵演武模式中的货币是玉。







▲游戏中的动画效果很丰富。

[文：纱迦]

凉宫春日的约定

在约定之地与你相遇

PSP ■凉宫ハルヒの约束
AVG ■日版 ■NBGI
■预定 2007 发售



▲常见的AVG画面，这是电影中长门和鹤屋的对话。

由同名轻小说改编的《凉宫春日的忧郁》是2006年日本人气最高的动画之一，在东亚地区也有着惊人的人气。由于动画在极短的时间内便达到了红得发紫的程度，所以各路游戏厂商也是措手不及。到了2007年动画新作的消息确定之时，相关游戏的消息也随之放出。PSP版便是最早公布的游戏作品。

▲团长这么丰富的表情，就算在动画里也看不到哦！

游戏采用AVG方式进行，收录全程语音。游戏以将要举办"北高祭"的校园为背景，讲述了原作中SOS团决定拍摄电影期间发生的全新故事。游戏中除了包含多分支路线外，也有大量迷你游戏加入。



▲原作中没有出现过的沙滩排球迷你游戏。

游戏的特色在于采用了名为"SOS"的新系统，"SOS"是"eamless operation system"这和SOS团的名字正好相符。在此系统的作用下，游戏中的人物表情将会非常生动，除了常见的眼睛及嘴巴的动作外，头部和身体也会有相应的动作。 [文：纱迦]

凉宫春日的迷惑

你会迷惑吗？

PS2 ■凉宫ハルヒの戸惑
AVG ■日版 ■BANPRESTO
■预定 2008 年 1 月 31 日发售

▲好感度的设定将影响到游戏的分支。

继PSP版《凉宫春日的约定》公布之后，PS2版和Wii版也相继公开。和其他版本比起来，PS2版的可玩性看起来要高一些。在PS2版中玩家不但可以制作游戏，而且还能玩自己制作的游戏。不过PS2版的捞钱意味也更重一些，因为有数个模型和特典将随游戏一起发售。

在PS2版中玩家要扮演SOS团中的吐糟男阿虚，为满足春日大人突如其来的制作游戏构想而不断努力。制作游戏的进程以工作表的方式来管理，以凉宫春日拟定的简单大纲为基础，再将编程、美工、摄影、配音等工作分配给其他团员。玩家要对每项工作给出评价，从而影响最后完成的结果和时间。



▲游戏中的画面，超勇者春日 VS. 盗贼长门。

玩家制作的这款游戏名为《超Spectacle Fantasy》(暂名)，类型为《勇者斗恶龙》式的RPG，制作时间是一个月。在游戏中SOS团全员都会COSPLAY登场，而鹤屋等局外人士也会参战。制作出来的游戏也可以实际游玩。

▶鹤屋在游戏中成为了存档的国王。

[文：纱迦]

泪洒三重冠 花冠的大地

史上最强美少女游戏再临

PS3 ■ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 ■日版
RPG ■AQUAPLUS ■预定 2007 年内发售

如果各位玩家对本作的制作公司还感到有些陌生，那么"《To Heart》系列"、《传颂之物》这些曾经让众多男性玩家痴迷的美少女游戏一定能够唤起你对真爱的记忆，现在延续这股风潮的全新续作即将在PS3平台上登场，而利用PS3的图像处理机能究竟能让这款"战棋类游戏"达到怎样的高度，一切都将在今后的陆续报道中为各位玩家揭晓。

1000年后再次觉醒的魔王

阿罗文

不但狂妄自大，而且轻蔑的目光让人看到就会产生厌恶感的青年，但或许是由于体内的"魔王"之力还没有完全觉醒，为人处事也不是那么不近人情，有时甚至会做出超出大家理解范围的亲密举动。



▲游戏中的3DCG还是很精细的。

奉献给魔王的巫女

莉昂依

本来是准备在魔王复活的仪式中作为祭品的格尔(ゲール)族巫女，但被自己的哥哥等人所救后却阴差阳错地和阿罗文开始了旅行，天真烂漫的性格经常让阿罗文感到非常头痛。

▼莉昂依是典型的支援性角色，这似乎已经是众多战棋游戏中的经典设定了。



■游戏中有很多精美的原画。



战场与环境

虽然在2005年本作就推出了同名的电脑游戏，但PS3版除了延续剧情和人设外，无论从游戏画面还是战斗系统上说，都可以称得上一款全新的作品。首先战斗场景的视野比以前更加开阔，周遭的环境与纵深感也有很大程度的增强，不过最让人意外的还是战斗系统的完全颠覆，因为厂商大胆地将原来电脑版本的"即时战略战斗"改为了更纯正的"战棋类回合制战斗"，以避免出现以前同类型游戏用手柄操作而被大家诟病的尴尬境地。

与敌人的战斗

虽然目前官方并没有公布过多关于游戏实际战斗的相关信息，但是从目前已知的战斗画面推测，游戏中与敌人遭遇并不会切换另外的战斗场景，无论是发动技能还是魔法都是在地图上直接进行，而敌我双方应该也是依次进行攻击，玩家则以第三人称的视点来观看战斗，相信后期一些威力巨大的地图技能所呈现的夸张画面效果一定会让人啧啧称奇。



▶用毛槽表示敌人和我方体力的设定更直观地告诉玩家下一步应该采取什么行动。

战国BASARA X

在2D的世界中享受BASARA之魂！

ARC FTG ■战国BASARA X ■日版 ■TECM■预定2007年冬上市现已测试发售





▲▶被攻击时召唤援军可以立刻让你化险为夷。

作游戏将以2D对战格斗游戏的形式登陆街机。游戏的制作是由制作了"《罪恶装备》系列"而闻名于游戏界的Arc System，在创造了史上最华丽2D格斗之后，他们誓将《战国BASARA》打造成另一个经典。由于是系列第一款2D化游戏，游戏厂商很谨慎地只使用了原作中的10名角色，但我们能预见之后的后续版本肯定会有大幅改进，并且会加入原作中的其他角色。

游戏现在已经进入测试阶段，日本的街机厅已摆出试玩版。从目前的情况来看游戏可以说是《罪恶装备》和《北斗神拳》的综合体，一些我们在这两款游戏中能看到的典型系统本作也会出现。另外游戏加入了援军系统这一崭新的系统，召唤援军需要一定时间，所以在进攻的时候要进行适当的预测，在适当的时机按下援军键，然后在援军出现的这段时间里让对手陷入你事先设下的陷阱中，这样才能发挥援军系统最大的威力。援军有等级的概念，在没召唤援军的时候援军等级会随着时间而提升进而提高援军的攻击力。

援军的攻击方式大约分为攻、守、协三种。攻即援军攻击，在通常攻击的时候召唤援军同伴会用固定必杀技攻击敌人从而使攻击敌人的机会进一步扩大；守即援军反击，在受到对手攻击的时候召唤援军同伴会攻击敌人，将玩家从危机中拯救出来；协即援军援护，在使用必杀技的时候召唤援军自己的攻击会在同伴的援护下提升威力从而造成更大的伤害。

［文：邪魔天使］



真田幸村 天霸绝枪

▲发动必杀技时召唤援军可以提升必杀技的威力。

侍奉甲斐之虎武田信玄的热血男儿，有时会头脑发热。使用华丽的双枪流，招式喧哗大开大合，与伊达正宗是相互承认的好对手。



▶根据武将的能力和自身的战法召唤援军。



伊达正宗 奥州笔头

▼在发动BASARA技时会有人物特写。

操一口英文的酷男，在乱世始终贯彻自己的思想。使用六把刀的六爪流，在战场上所向无敌，与真田幸村是对手关系。

战国BASARA 英雄外传

新的武将，新的战斗，新的感动

PS2 ACT ■战国BASARA 英雄外传（HEROES） ■日版 ■Capcom ■预定2007年冬发售

以《战国BASARA2》为基础，在追加了诸多新要素后将在今年冬天重新与玩家见面。如果从《无双》的角度出发我们可以将其看作是《战国BASARA2》的"猛将传"，在《英雄外传》中新追加了可使用人物，比如阿市、浅井长政、片仓小十郎等，现在又有一位新角色加入到《战国BASARA》的阵营那就是松永久秀。







▶本作中对于战场硝烟弥漫的气氛表现得更好，玩的时候一定让你觉得很爽。

继承《战国BASARA2》的记录

《英雄外传》可以继承《战国BASARA2》的记录，可继承的内容有全武将的等级和装备以及角色专用道具等，这样一来就不用进行重复劳动了，实在是一个体贴的设定。

［文：邪魔天使］



松永久秀 声优 藤原启治

一个纯粹为了追求自己私欲而活着的男人，为了满足自己的欲望可以无视一切。他认为人的本质就是按照自己的本能和欲望而活，这才是处世的正确态度。喜欢收集名物，为此可以背叛甚至暗杀自己亲近的人。在本作中他将目标锁定在了伊达政宗的六本刀。

新的英雄故事

《英雄外传》为每个新加入的角色准备了新的故事模式，在他们的故事中我们可以看到《战国BASARA》所强调的"忠义"、"正义"和"爱"的三大主题，而该模式中的演出都是全新的。

片仓小十郎物语 龙之宝



松永久秀袭击伊达政宗的军队，他的目的是夺取伊达正宗的宝刀。松永久秀用卑鄙的陷阱使伊达政宗身负重伤，为了保护伊达政宗，在绝境中片仓小十郎决定代替伊达正宗出阵。



▲面对有战国枭雄之称的松永久秀，片仓小十郎是否能突破他的重重陷阱呢？

■无论是摩托车、车手还是远景中的观众席几乎都是无可挑剔的，当然这张截图是经过后期渲染加工的。不过实际游戏画面也大致可以达到这样的水准。

摩托GP07

史上最强摩托车游戏

多机种 RAC ■MotoGP 07 ■美版 ■THQ ■预定2007年8月27日发售

对应平台为PS3、X360，本文为X360版

作为全球顶尖摩托车比赛“MotoGP”的官方授权游戏，“《摩托GP》系列”一直是摩托赛车类游戏中的王者，最新作《摩托GP07》更是号称“史上最强摩托车游戏”，尤其是X360版更是充分发挥了次世代主机的强大性能，实现了照片级的游戏画面，并且在观众席上观众们的细微动作也都体现了本作无微不至的真实感。

《摩托GP07》将会收录18条官方授权的赛道，包括新增的意大利Misano赛道。游戏的单人模式包括有快速比赛、锦标赛、职业生涯赛、时间挑战赛等，锦标赛模式中有22名来自现实世界的顶尖车手可以选择。与以往一样，在作为主力游戏模式的职业生涯赛中，玩家可以创建一名新赛车手，自己设计车手的头盔、摩托车等，然后让这名车手参加各种比赛。玩家在每一场比赛之前，还可以先进行训练，并且在比赛之前还有对赛道的整体预览特写，让玩家先熟悉赛道的情况，比赛后则会有庆祝仪式的描写。





本作还特别收录了一个极限模式，该模式中可以选择特殊的摩托车，例如花哨的街头摩托赛车，另外还有很多新车手以及虚拟的赛道。本作的网络模式共有5种杯赛，不同的杯赛可以选择不同种类的摩托车。

［文：阳光成员 清国倾城］

贝奥武甫

体验原始杀戮快感！

多机种 ACT ■Beowulf ■美版 ■Ubisoft ■预定2007年11月13日发售

对应平台为PS3、X360版

根据北欧神话改编的《贝奥武甫》将于今年11月上映，由育碧开发的游戏版预计也将于同期推出。这款游戏早在2006年初就已经投入开发，由《幽灵行动：尖峰战士》的开发小组Tiwak制作，游戏采用的则是《尖峰战士》的YETI引擎，只是画面风格有很大的改变。



在游戏中玩家扮演的自然是主角贝奥武甫，玩家的行动将会影响游戏世界的发展，从而走向光明或者黑暗的方向。这是一款体现原始战斗本能的游戏，玩家可以用贝奥武甫的强大力量将敌人撕碎，并且可以率领自己的军队践踏敌人。一旦贝奥武甫在战斗中陷入暴走状态，就会战斗力大增，但是也将无法辨别敌友。如果在暴走状态下误杀了我方战士，他们会化为厉鬼纠缠着你。在暴走状态后会有一段时间的晕眩状态，这时很容易遭到敌人的攻击，不过使用原始力量杀敌积累的分数可以用来升级，从而缩短晕眩的时间。

倒下的战士可以通过战歌复活，这是本作的一个迷你游戏，不过具体细节未定。在战斗中同时可以率领15名战士，他们可以被拆分为多个三人小队，玩家可以使用光圈指挥他们的前进方向。在各个任务间将会返回到大本营，在那里升级原始力量或者与NPC对话。



■本作中将会充满这种炼狱般的场景。

［文：阳光成员 清国倾城］



■这样的宣传海报让人想到了《纳尼亚传奇》。

金罗盘

这是新的奇幻大作

多机种 ACT ■The Golden Compass ■美版 ■SEGA ■预定2007年第四季度发售

对应全平台，本文为PS3、X360版

根据同名小说改编的“《黑暗物质》三部曲”是新线公司继《指环王》之后的又一魔幻巨献，在投资规模上已经超越了《指环王》，该系列的第一部《金罗盘》将于年末上映，并且请到了妮可·基德曼等大牌巨星，必然将再现魔幻热。世嘉公司早已看中此商机，因此去年就已经宣布从新线公司那里获得了授权，将于电影上映同期推出游戏版。

本作的剧情主要角色是小说和电影中的主角Lyra Belacqua，以及她那只可以变形的怪物伙伴Pan，还有一只全身盔甲的北极熊Lorek。在目前公开的DEMO中可以看到Lyra骑着Lorek来到一个冰雪覆盖的荒原，与一群狼战斗。Lorek主要依靠蛮力战斗，它可以轻易地将进攻的狼打飞。通过Pan的变形能力，Lyra可以进入通常无法到达的地方，虽然Pan在原著中可以千变万化，但是在本作中只有四种变化形态：貂、树懒、鹰和野猫，玩



■本作将会有丰富的动作解谜要素。

家要充分利用Pan的变形能力才能抵达关卡中的特定地点。例如变成树懒后，Lyra就可以用它来抓住高处的横梁或柱子；变成鹰的时候，Lyra可以用它来当作滑翔机飞跃悬崖；变成野猫，Lyra可以骑在它的背上，翻过障碍物。有些地方需要玩家频繁变换Pan的各种形态才能抵达。

［文：阳光成员 清国倾城］



■游戏中也不乏这种精美瑰丽的风景。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

虽然在场面上本期"黄金眼"依然非常惨淡，仅有2个热血推荐游戏，不过平心而论，本次游戏的整体素质比上期高出不少。如今在衰老的PS2上，游戏是越来越少，《J联盟 胜利十一人2007》的推出算是一阵甘露。此外即使没有达到热血推荐级别的几款游戏，如《大众高尔夫5》、《露珠的冒险》等都是值得一玩的游戏。特别是《露珠的冒险》算是近期画面表现最好的Wii游戏了。可惜啊，本作不晓得哪里得罪了日本玩家，游戏的首发日销量居然只有1千多套，不理解！

J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛



热血推荐 PS2

画面　没有进步，画面到头了
音效　现场的球迷助威声更棒了
系统　控球的改良与对抗的加强

总分 25

《PES2008》之前的热身之作。



GOUKI

"FANTASY STAR"模式算是一个亮点，能够体验到年轻球员是如何从小球会的替补球员成长为世界巨星的全过程，**但这个过程对于没耐性的玩家来说可能有些过于漫长**，而且"球员视点"的操作方式也显得很别扭，完全没有往常《WE》"一手掌控"的自在感，改回通常视点又跑不到，晕。



多边形

细玩之下发现并不完全是"新瓶旧酒"，部分带球动作的调整和身体碰撞的微调可以看出制作人还是花了一点心思的。"V字假动作"变得更实用了，R2横向拉球的效果更加明显，总体而言比赛部分的确又有了进步，**但英超球队完全没有授权，德甲继续缺席以及没有任何授权的球鞋是本作最大的遗憾**！



D·S

如果说系列之前的"Master League"让你变成了经理&教练，那么这次的"Fantasy Star"则让你彻底化身成了一名场上球员。作为一名光标固定的球员，你不能再像以前那样不知疲倦地追着球奔跑，而要时刻以团队为重巡弋在你的轨道上，**这无疑是一场《WE》的革命**。

■DVD-ROM■Konami■J LEAGUE WINNING ELEVEN 2007 CLUB CHAMPIONSHIP■SPG■2007年8月2日■1～8人■对应手柄分插器■1065KB

美妙世界



热血推荐 NDS

画面 Fashion
音效 HI-POP
系统 Wonderful

总分 24

一个充满了流行要素的游戏。



火云

野村在这部作品中放入了太多时髦的元素，流行音乐、街头涂鸦、时装、死神游戏等让游戏看起来更像是一部MTV——炫目却缺少深度。战斗时需要观察上下两个屏幕，并用左右手来控制两个人物，这对于初玩者来说并不是一件容易的事。**过于庞大的收集要素也给这款单薄的游戏增加了不必要的负担。**



晴天

动感十足的开场动画绝对会第一时间吸引玩家的眼球，而适时出现的语音则让投入度大大增加，**"跨屏战斗"的难度也恰到好处，并不会出现手忙脚乱的感觉**，各种特殊能力都可以利用触控笔轻松发动。游戏的收集要素相当丰富，完美主义玩家在此方面耗费的时间往往比主线剧情通关多上几倍。



邪魔天使

这是一款颇具创意的游戏，光是操作就会让你爽翻天。左手十字键操纵上屏幕角色、右手触控笔操纵下屏幕角色，但即使这样的操作也不会让你觉得很复杂，在上手之后一切都是如此水到渠成。战斗如行云流水，配合各个同伴不同的必杀技带来不同的享受。游戏中的流行要素更会让年轻人备感亲切。

■卡片■Square Enix/■すばらしきこのせかい■A·RPG■2007年7月27日■1人■无对应周边■自带记忆功能

太鼓之达人 DS



NDS

画面　简单清新的太鼓传统风格
音效　用耳机的话音质还可以
系统　按键触控两相宜

总分 23

在NDS享用原汁原味的《太鼓之达人》。



胜负师

对本作的担心主要集中在NDS的音质上，好在30多首歌曲的量并没有对声音表现造成负面影响。**在系统方面，NDS版的移植度让人惊喜。**按键操作的手感与其他移植版相同，而触控的灵敏度不俗，用两根触控笔操作有种迷你街机的感觉。游戏的隐藏要素丰富，美中不足的是没有迷你游戏。



多边形

我对于一个以音乐为卖点的游戏，以NDS卡带那点容量要塞满30首以上的歌曲实在是不容易。游戏附送的两根"触摸棒"很有点敲鼓的气氛，但个人感觉还是按键更准确一些。虽然缺少了好玩的迷你游戏，**不过收录了包括《马里奥》、《Go My Way》等神曲也算是值回票价了。**



纱迦

鉴于机能所限，部分收录音乐的效果大幅缩水，但尚属可以理解的范围。由于按键排布较为密集，如果采用按键操作会感到些许不适，但采用触控笔操作又会出现细微的延迟，游戏过程中需要精确掌握敲击的节奏，否则会出现莫名其妙的断拍现象，对于一个系列游戏的新作来说，这实在是不应该。

■卡片■NBGI■太鼓の达人DS タッチでドコドン！■MUG■2007年7月26日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

大众高尔夫 5



PS3

画面　清晰、清新
音效　让人心情愉快、平静挥杆
系统　新击球方式还需时间适应

总分 23

适合所有人的高尔夫游戏。



十六夜

虽然并不太发烧SPG游戏，但本作还是让16花了不少时间"运动"了一下。本作最大的变化就是增加了更贴近真实的"本格SHOT"，**不过由于没有了"能量槽"的提示，要想像以往那样打出漂亮的一杆还真是要练习一番**。另外，由"OL"版进化而来的系统让玩家能够方便地与其他同好进行比赛。



纱迦

和趋于成熟的4代比起来，游戏的进步其实并不算大。画面是4代的简单加强，不过720p已经非常美丽了。系统方面加入新的打法以及ONLINE模式，虽然角色数量有所下降，不过这并不代表耐玩度也所下降。**相反ONLINE模式带来的感受是前所未有的，希望有更多全新的服务开放。**



ACE飞行员

即使你是美版硬汉，也很快能被本作轻松的氛围以及自我挑战的感觉吸引住。新增的"本格SHOT"很容易掌握，而且相对于"能量槽"形式的按键更让人容易理解。玩家可以循序渐进地选择难度参加比赛，赢得比赛后还能够通过抽卡片的形式获得包括球杆在内的各种道具。

■BD-ROM■SCEJ■みんなのGOLF5■SPG■2007年7月26日■1～8人■无对应周边■硬盘记忆

机动战士高达 MS战线0079



画面 焰火效果好于物体建模
音效 忠实原著，临场感很强
系统 操纵灵活，但动感略显不足

总分 **22**

■“双节棍”变成了驾驶杆。



炎骑士

这款游戏很容易让人联想起DC上的《高达0079》。游戏的整体节奏不是很快，战斗任务的种类仍然是传统的消灭敌人或守护友军。不同于以往同类游戏中的自动锁定目标，在本作中只能依靠手动瞄准目标。**游戏中收录了大量“一年战争”时期的经典MS，并且可以随意修改涂装，这是个不错的噱头。**



十六夜



如果你一直希望玩到一款类似《皇牌空战》的高达游戏，那么本作绝对是首选。整个游戏没有一丝华丽和眩目的元素存在，硬派的写实风格机体和MS的重量感被完美地再现。无论是射击战中对目标瞄准时的感觉还是近距离格斗中的格挡都相当贴近真实，**双节棍手柄的操作更是令游戏代入感大幅度增加。**

D·S



很难想像在Wii上能玩到如此原汁原味的STG高达游戏，在用双节棍手柄操纵MS一边左右晃动一边瞄准目标扣下扳机时，我竟然在刹那间有种身在驾驶舱中的错觉。虽然游戏的画面略显简陋，系统有些失衡且耐玩度不够高，**但那一幕幕火爆连贯的任务设置却能够让人足以忘记这些瑕疵。**

■DVD-ROM■NBGI■机动战士ガンダム MS战线0079■STG■2007年7月26日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

露珠的冒险



画面 简单中不失明艳
音效 超可爱童谣系
系统 主要锻炼的是平衡和控制力

总分 **22**

■其实就是一个努力不让球掉出界的游戏。

玛娜

本作由曾制作过《能源小精灵》的公司制作，风格很相近，其基本玩法就是利用Wii手柄的倾斜移动角色。**游戏最有创意的地方在于水滴的三态转换，需要根据三态的特点不停变换状态通过场景**，另外还支持多人对战时自定义敌人，很适合几个人一起游戏，可惜兴奋度持续时间不长是个问题。

雨滴

游戏的整体风格清新自然，且上手十分容易，**独特的操作方式让人有一种踩平衡木的感觉**，解救同伴时发出的犹如婴儿般的叫声更是让游戏本身充满了童趣。总得来说，它让我找回了玩初代《马里奥》时的感觉，通过每个关卡并不难，但如果想完美地通关，手脑并用且熟练控制手柄将变得至关重要。

D·S

明媚的画面，甜美的音乐，作为一个闲暇时刻可以用来娱乐的小游戏，**相信很多女性玩家会对本作产生兴趣。**游戏和《乐克乐克》比较相似，通过改变地面倾斜的角度使主角移动，对力量和角度的控制都有一定要求，另外，在进行状态转换的时候，周围的环境也会受到影响的设定非常有趣。

■DVD-ROM■Konami■Dewy's Adventure■A·AVG■2007年7月26日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

捉猴啦 猴子爱作战



画面 短小精悍
音效 诙趣幽默
系统 简单好上手，捉猴更容易

总分 **22**

■堪称“《捉猴》系列”的全新定义。



雨滴

让猴子作为被操作的角色，单凭这一点就足以算是整个系列最大的革新。虽然传统的道具取消了，但凭借游戏中种类和能力变化多达数十种的猴子，玩家可以选用的能力无形中变得更多。本作中捕捉猴子的难度相对较低，捕捉猴子的判定范围比以往大了不少，这势必会令那些喜欢面对挑战的玩家感到遗憾。



火云

本作的主要目的不是在于去捉那些四处乱窜的猴子，而是需要用到各种猴子的能力解开谜题，虽然丰富的猴子能力也会让人觉得十分过瘾，但还是降低了捉猴时的快感。**游戏的视角是个大问题，虽说静止时可以旋转视点，但是移动和做动作时却糟糕之极。**好在卡片要素的融入增加了游戏的动力。

多边形



完全原创的“《捉猴啦》系列”新作，专门为PSP系统独身定做。游戏改变了以往“捉”猴的概念，改为了“驯服”猴子，然后再操纵猴子去捉猴子，使游戏整体概念得到革新。你需要运用到不同猴子的不同能力来推进关卡，**游戏难度设定适中，即使是初次尝试的玩家也可轻易上手。**

■UMD■SCEJ■サルゲッチュ サルサル大作战■ACT■2007年7月26日■1人■无对应周边■自带记忆功能

格斗之王 最强冲击 规则A



画面 没什么进步
音效 经典音乐尽收
系统 有着细微的改良

总分 **18**

■街机版的家用机训练游戏。



纱迦

本以为是《格斗之王 最强冲击2》的加强版，**没想到游戏居然删除了大量内容。丰富的单人模式被完全取消，所有角色的全部服装在初期便可使用。**这样一来，拿到游戏后就只有新角色的招式还算有些吸引力了。游戏在系统方面还是有很多改进的，对战性要好得多，可惜实在是很难找到人对战……



火云

游戏的攻守系统的复杂程度可谓是系列之最，加上41位角色的出镜，使得游戏的可玩性有着相当的保障。**支持联网对战让玩家坐在家中也可以体验到街机厅中与别人对战的感觉。**可惜的是游戏中居然没有教学模式，对于初学者来说，门槛算是高了一点，不过这仍是一款今年夏天值得一玩的格斗游戏。



ACE飞行员

加入新角色固然让人欣喜，但也不能删除固有内容啊。各角色的服装被砍了一半，以往那些恶搞其他ACG作品的服装荡然无存，让人兴致大减。**打坦克之类的单机模式全部取消，甚至连故事模式都没有，新角色的故事也看不到。游戏的意义大概只剩下对应街机版了，**若是没条件玩到街机版的话就可以放弃了。

■DVD-ROM■SNK Playmore■KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"■FTG■2007年7月26日■1～2人■无对应周边■414KB

异形症候群



画面 模糊一团
音效 重复单调
系统 刷怪刷装备

总分 **16**

■正统美式RPG该有的元素都有了。



火云

这款延期数次的美式RPG终于算是与玩家们见面了。游戏的场景偏暗导致本不出色的画面更加模糊，让人分不清混在一起的背景、怪物和主角。游戏中怪物重复率太高，寥寥几套“光环”式的装备也让人有些不满。**不过枪械的设定是本作中最为出彩的地方，十余种性能完全不同的武器用起来十分过瘾。**



GOUKI

世嘉经典同名游戏的重制版，加入了微量RPG元素，画面也变成了3D的，不过我还是得说这是一个不折不扣的无聊游戏，游戏初期女主角多套难看的装甲选择就给人很怪异的感觉，为什么不干脆多做几个不同的人物呢？**关卡设计绝对是FC级别的，在这个游戏里，你甚至连最起码的探索欲望都没有。**



ACE飞行员

非常复古的游戏类型，一上来就是重复率极高的屠杀。幸亏游戏在职业和武器上做出了比较明显的区别，这样就不至于让玩家一下子就把这款游戏看透了。对于这款世嘉经典的复出之作，我们并没有感受到作品的诚意，**游戏在关卡设定上毫无新意，感觉上还不如当年街机来得直接了当。**

■UMD■SEGA■Alien Syndrome■A·RPG■2007年7月24日■1～2人■无对应周边■384KB以上

一骑当千 光明之龙/一骑当千 シャイニングドラゴン/ACT/PS2/MMV 评分 12





忍者龙剑传Σ	Tecmo/Team NINJA	ACT
PS3 NINJA GAIDEN Σ		日版
2007年6月14日	1人	6980日元
无对应周边		对应年龄：17岁

黄金眼评分 24 满分30

强化了画面、增加了新增要素、为瑞切尔制作了关卡——尽管如此但还是让人觉得厂商不太厚道……



异常绚丽的画面

尽管到目前为止围绕着“玩游戏还是玩画面”的争论还没有结束，但不可否认的是华丽精美的画面绝对能令游戏更加具有吸引力。曾作为3D ACT游戏典范的《忍者龙剑传》在Xbox上叱诧时便已经懂得这个道理，而平台换到PS3上之后更是继续高举画面至上的大旗。对于角色服装以及建筑物等细节的表现自不用再多说，游戏中对各种画面效果的处理确实让我们体会到了什么叫次世代级别——最令16过目难忘的就是当隼龙发动强化版忍法，环绕在身上的火焰、游走在四周的雷电以及散落在身旁的冰晶，每种忍法的效果都在原有基础上得到了最大程度的强化，而在发动攻击后的一霎那效果更加炫目，极具观赏性。除此之外，游戏中对于爆炸的表现也借助机能的提升而得到了大幅度强化，不仅爆炸效果更加真实更具冲击力，爆炸时产生的烟雾等效果也要比以往版本精细许多，令玩家在战斗的整个过程都能始终保持着兴奋度。然而在画面方面本作还是存在着致命的问题，那就是对血液飞溅后的处理。与Xbox版一样，游戏中当角色或敌人被砍中后都会有血液向相应的方向飞出，而为了增加真实感，厂商使用贴图来表现血液飞溅在墙壁或地面的效果。由于Xbox机能问题，这些用来突出战斗气氛的效果在出现后会很快消失，但在PS3上则会一直保留在场景上。虽然“痕迹不消失”是所有动作游戏都希望实现的，但由于技术问题《忍者龙剑传Σ》中血液的贴图简单到了只有一个平面——绝大部分情况下我们并不会感到有什么问题，但如果血是溅在了墙边那就有意思了——玩家会发现表现血液痕迹的贴图并不会随着墙壁的走势变化，而是硬生生地被贴到了墙外，形成了华丽又诡异的一片……

丰富的新增要素

说实话，现如今厂商也是很难做的——管你是不是强化了画面又或是调整了系统，如果没出现新东西那就是偷懒——为了不被扣上这样一个“糊弄玩家”的帽子，移植作品都要想方设法挤进一些“原创”出来。本作更是如此，与Xbox版完全相同的故事与流程本身就是厂商在走钢丝，为了表现出“诚意”当然就要用大量的新增要素来让挑刺的人闭嘴了。相对于其他移植作品，本作新增加的东西还是非常令人满意的，最让以往玩家有所感触的就是设计得更加简练的流程：原本来到帝都后需要入场卷才能进入酒吧(没有的话需要返回之前的商店获得)，本作中变成了在酒吧门前与摩托车手战斗；在打完瑞切尔妹妹第二形态后进入金字塔，原本繁琐又弱智的解谜改为了与3个手持大剑的ナイトメア对决，在整个游戏中我们基本上找不到枯燥无聊的东奔西走，所有的主线以及流程都被更合理地贯穿到了一起，让玩家一口气来到最后。除此之外，游戏中还增加了空中射箭以及改进了水上漂。这次玩家可以在空中利用自动瞄准射箭，不仅发展出新的进攻/牵制杂兵的战法，更令与坦克的战斗变得简单轻松得多——当然，更重要的一点是改变了以往飞行道具完全被忽视的地位。水上漂虽然在前作就已经出现了，但由于对方向的要求过于严格因此只有在最初拿宝箱的时候才会被用到。在本作中水上漂被进化得相当逆天，不仅能够随便转换方向，更能跳跃甚至是使用连续技攻击敌人。另外还新增了双刀严龙・伐虎、增加了BOSSダイナモ No.2和ガモフ等要素，而其中最有意思的就是强化版忍法。在玩家发动忍法时，如果快速上下晃动手柄就能够令忍法得到强化，虽然感觉上更像是“为了使用六轴而使用六轴”但在紧张激烈的战斗中发动忍法并随之快速晃动手柄，确实让人也跟着一起热血起来。当然，这里惟一的不足就是PS3手柄那堪比“高仿级别”的手感与重量感，让人在跟手柄较劲的同时还要时刻注意不要把它甩出去(幸亏SONY最终放弃了那个“飞去来器”造型)……前面说了这么多好的地方，这里请允许16喊一嗓子：快速吃药都做了，再做个快速换武器会死呀！

魔神猎人瑞切尔

作为《忍者龙剑传》的一大亮点，拥有上古魔神之血、为拯救妹妹而来到帝都的魔神猎人瑞切尔一直都是玩家关注的重点。为了回应广大支持者的心声，厂商厚道地为这位金发姐姐制作了3章，除了圆广大玩家N年的夙愿外，我们还能够借此知道了当时瑞切尔都有哪些行动，在剧情上也起到了补充作用(我承认基本没什么人会在意这游戏的剧情……)。战斗方面，瑞切尔无论在打法还是控制手感都与隼龙有着明显的不同，虽然武器只有战斧，但与腿技和体术相配合无论是招式变化还是实用度都令人非常满意。不足也是很明显的：流程过于单一，仅有一章有BOSS战；武器没有变化，不仅腰上的剑没有机会使用，预告片中的鞭子也仅仅作为辅助武器存在。当然了，这些牢骚散发着很明显的贪得无厌的气息，而如果16是厂商的话完全可以这样作答：要啥自行车！


□“御姐+鞭子”，原本是个很好的噱头，只可惜……


■新增场景，气氛与效果都相当出色。


■画面的强化有目共睹，但前提是要有好设备支持……

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期轮值主持人：晴天

在看过大洋彼岸的E3展之后，本期的游戏进行时将带领各位玩家回到日式游戏的天堂，看看在这段时间内又出现了哪些值得我们细细品味的作品。除了《交响情人梦》和《太鼓之达人》这两款音乐游戏将让大家尽情地徜徉在天籁般的旋律中外，根据享有"美名"的动画所改编的《一骑当千 光明之龙》也颇有看点，将在炎炎夏日带给大家清凉舒爽的感觉。在本期的"铁拳通信"中胜负师也将与各位玩家一起分享《铁拳5 DROL》的对战心得，让大家更多地了解网络对战的全新乐趣。最后还要告诉大家一个好消息，那就是为了刺激暑期玩家购买次世代主机，近期Wii和PS3的价格都出现了不同程度的下调，还在犹豫的玩家可千万不要错过这个大好时机，赶快出手吧。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

一骑当千 光明之龙

勾玉斗士们的战斗舞台

改编自动漫的游戏素质都不高，本作再次证明了这一点。类似文字AVG形式的剧情对话倒还能让玩家满意，但进入战斗后角色的3D造型以及动作真的是不敢恭维。战斗单调是游戏的致命伤，每一场战斗都要在方形的场地上先与众多杂兵战斗再与BOSS交手，完全没有变化。必杀攻击与热血、魄力完全挨不上边，"爆衣"成了其存在的真正目的……



游戏原名	一骑当千 シャイニングドラゴン
机种	PS2
游戏类型	A·AVG



本作最大的亮点也是惟一真正能称得上系统的部分就是对角色的培养。当玩家赢得一场战斗后，系统会根据表现给出一个评价，而评价的高低则直接影响到获得培养点数的多少。结算完培养点数之后就会进入"斗士育成模式"，这里玩家可以消耗培养点数对"体力"、"攻击力"、"防御力"、"斗气上升率"进行强化，更能够在"技习得"中学习新的攻击技能。最初每一名角色的攻防斗气上升率都是一样的(1.0)，每强化一次能够提升0.2，每一项最多能够强化到2.0。"技习得"虽然只能学习一次但也是最贵的(9000培养点数)，习得后角色可以按×键追杀倒地的敌人，并且能够在跑动中发动连续技——在对付杂兵和BOSS时都很实用，建议大家优先习得。

游戏中的BOSS虽然攻击力和HP都要明显高于未强化满的玩家角色，但我们都可以利用很简单的方法搞定她们。普通状态下玩家只要不断使用出招快的连续技就能有效压制住BOSS，当BOSS爆斗气后由于玩家的攻击不会令她出现硬直且BOSS的必杀攻击很要命，因此大家一定要马上跑开。虽然BOSS能够追上玩家，但因为需要先停下来才能攻击，因此只要玩家保持跑动就一定不会被BOSS打到，这样玩家只需要等到BOSS的斗气消耗完恢复正常再回过头来发动反击就能轻松取得胜利。

如果玩家与BOSS同时进入爆斗气状态并开始"互殴"，则会进入特殊的战斗状态。这时双方会在屏幕上激烈地缠斗，而玩家则需要快速按□键令自己的气势压过对手——也就是令蓝色气势槽压倒对手的红色气势槽，一段时间后气势占优的一方会重创对手。



交响情人梦

忠实于原著的FANS向作品

游戏原名	のだめカンタービレ
机种	PS2
游戏类型	AVG+MUG

去年为了延续电视剧《交响情人梦》的火热势头，南梦宫就抢先推出了同名的NDS游戏吸引住了众多FANS的眼球，而这次晴天体验的PS2版本则完全基于动画版制作，除了将原著的剧情通过AVG模式进行完全重现外，游戏的核心也回归到了正统的音乐游戏上，即便是你体验过之前的NDS版本也会有截然不同的游戏体验。



▲在动画版中为男女主人公配音的关智一和川澄绫子也为游戏增色不少。

虽然本作是一款只按○键就可以通关的游戏，但是对于FANS来说游戏的过程并不会因此而显得单调而乏味，因为每个章节都分成了交待剧情的AVG部分和模拟指挥的演奏部分。在AVG部分中最让人感觉意外的莫过于使用按键来模拟某些动作的小游戏，例如一开始千秋真一喝醉倒在野田惠的家门前时，玩家需要掌握好按○键的力度和时间来将其吹醒；而当千秋看到野田惠乱如狗窝的房间时，则要狂点○键来迅速整理好房间；最后让人忍俊不禁的绝对是迷路费想借着酒劲强吻野田惠的时候，玩家一定要把握好时机按下○键来拉开和迷路费的距离，如果不幸让其得逞还可以使用终极杀手锏，让千秋王子用正义之拳将其击晕，总之配合上游戏恰到好处的背景音乐，对剧情有所了解的玩家一定会很快融入到轻松诙谐的游戏氛围中。

模拟指挥的演奏部分一开始上手可能会比较困难，但只要找准节拍按键就能充分享受到众多经典交响乐的独特魅力，同时为了照顾大部分不擅长游戏的玩家，游戏中不存在GAME OVER的设定也相当贴心。演奏时屏幕上会出现一条不断变化的绿色彩带，只要在其每次拐角的时候按○键发出红色的闪光就算抓住了正确的节拍，如果连续抓住节拍，这条绿色彩带便会消失，此时玩家就需要根据自己的乐感来把握按键的时机，当然中途如果出现连续的失误，这条彩带还会再次出现辅助玩家找到正确的节拍直到音乐结束。在整个演奏过程中，画面中会根据玩家的表现出现各种各样的背景画面和特效，只要你的技术娴熟，后期甚至完全不需要借助彩带的帮助，闭着眼睛仔细聆听就能行云流水般地完成演奏哟。



▲演奏时按键的力度也会影响音乐声音的大小哦。

太鼓之达人DS 触控音乐祭！

喜忧参半的掌上音乐

人气音乐游戏"《太鼓达人》系列"在PS2、PSP等平台大受好评后终于在NDS上登场了。游戏保留了系列的优良传统，美妙动听的歌曲、爽快的敲击感以及可爱的太鼓娃娃等都让人倍感亲切，再配合触控笔的打击操作，仅次于街机版的临场感与掌机所独有的便携性使本作成为了"太鼓FANS"必收的一款作品。[阳光成员 更木剑八]

游戏原名：太鼓之达人 タッチでドコドン！
机种：NDS　游戏类型：MUG

演奏ゲーム

大家熟悉的自由模式，在这里可以随意地挑选已出现的曲目并进行演奏，而当某歌曲的成功率达到90%左右就可以拿到一个王冠(100%为金冠)，随着王冠数量的增加各种隐藏曲目也会慢慢开启。游戏刚开始有简单(かんたん)、普通(ふつう)、困难(むずかしい)三个难度，当在"困难"难度下获得一定数量的王冠后就可以开启噩梦般的的"鬼"难度，达人们赶快加油吧！

操作方式

和以往的版本一样，正式开始演奏后，上屏横条的右方会出现各种各样的Note(音符)，按照节奏和正确的打击(按键)时机完成所有音符并达到及格线(能量槽达到黄色区域)就算通过了一首歌曲。横条左方的圆点与音符重合时是打击的最佳时机，而根据不同的偏差值，系统会将打击的准确度分为良、可、否三个等级，其中"否"代表失误并会中断连击数，因此要达到高分的及格线就要争取获得更多的"良"评价。

游戏中玩家可以选择经典的按键方式或使用全新的NDS触摸屏操作(准备两支笔的话会更像是在打鼓哟)，当然如果你技艺高超还可以交替进行，玩出更多的花样。不过这里还要提醒大家的是，虽然使用触摸屏操作会更有代入感，但是对屏幕的损伤可不小，这也算是有得必有失吧。

音符类型	触摸屏打击	按键操作
红脸(小)	击打鼓内	←/A键
蓝脸(小)	击打鼓外	L/R键
红脸(大)	击打鼓中心	同时按下←和A键
蓝脸(大)	击打鼓边缘	同时按下L和R键
黄色长条	快速敲击任意位置	快速连点任意按键
风船	快速敲击鼓内	快速连点←/A键
波浪鼓	鼓内外交替打击	交替按←和R键

毎日うでだめし道场

每天进入这里系统都会随机给出一首歌让玩家挑战，通过之后就可以提升自己的段位，这也是游戏中惟一提升段位的方法，且每天只能进行一次，甚至当玩家完成了当日的训练后道场里还会出现明天的歌曲训练。这里也提供给大家一个小秘籍，只要进入NDS的系统设定修改主机时间就可以多次挑战，段位也会得到迅速的提升呢。

どんのへや

本作新增加的一个亮点，随着游戏的进行玩家会收到各种各样的信件，内容包括祝贺胜利、各类小道具的取得说明、挑战状以及情书，并且在这里玩家还可以查看操作说明以及给太鼓娃娃换装，如何打扮它就要看玩家自己的嗜好了。

总的说来，本作在内容方面还是有诸多保留，而使用双触控笔敲击下屏更是让我们的爱机痛苦不已，不过作为NDS上为数不多的音乐游戏，我们也能看到第三方游戏厂商已经开始挖掘NDS上音乐游戏的潜力，相信不久之后会有更加完美的作品跃入我们的视线。

BUG醒目

如果游戏中可登录的三名角色都同时装备了"帽子"和"衣服"部位的换装，那么在人物选择画面之后就会出现黑屏并无法继续游戏的情况(即使关机重新启动也不能恢复)，解决的方法是不登录三名角色或让第三名角色不装备换装。



怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

近期最让广大猎人振奋的消息莫过于Capcom官方已经正式对外公布PS3版的《怪物猎人3》(暂名)已经进入开发阶段，此次在次世代上登场的作品据说会增加全新的武器和场景，甚至还有让所有人为之震惊的全新怪物登场。抱有美好的期待固然是好事，但各位还奋战在PSP上的玩家还是跟晴天一起来关注一下近期更新的官方任务吧。

7月13日更新　スカーフェイス

Hint 结合了大怪鸟和雌火龙攻击方式的黑狼鸟对于老玩家来说并不陌生，再加上是下位怪物的关系，只要不被其近身的旋转攻击打到，一般不会出现濒临死亡的情况。黑狼鸟的弱点为水属性，而且最好在装备上附加"剑术"的技能，这样才能避免频繁出现的弹刀影响攻击的效率和回避的时机，胜利后可以剥取到大量黑狼鸟身上的素材，并有"勇气の证"的附加奖励，而且根据任务中黑狼鸟的体型，玩家也很容易完成"最小金冠"的收集。



7月20日更新　蛇龙の巢窟

Hint 在斗技场累计消灭15只蛇龙看似是个很简单的任务，但由于有红速龙王的干扰，所以建议玩家不要使用动作过于缓慢的武器(大剑、狩猎笛等)。战斗开始后可以先专心消灭场地中的红速龙王，只要适当地在蛇龙群中与其周旋，其吐出的毒液还可以助我们一臂之力。红速龙王愤怒状态下的攻击力非常夸张，再加上不容易从其外型分辨出来，所以一旦看到自己的体力迅速减少就要及时拉开与敌人的距离并进行回复。胜利后会得到蛇龙身上的素材，其中"缟模样の皮"算是比较珍贵的素材。



7月27日更新　金色の雷帝

Hint 本次的任务是在斗技场中消灭一只金狮子，战斗的基本原则仍然是以侧面进攻为主，敌人在空中发动冲击波和原地吐息后的破绽最大，如果想得到"黄金の毛"的玩家一定要积极地利用冰属性的切断系武器(大剑、太刀等)来破坏其尾部，而其进入变身状态后，原地后跳的招式可谓众多玩家的噩梦，但只要保证自己的进攻路线不在其正后方，回避的可能性还是相当高，胜利后可以得到金狮子身上的素材。



火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

一骑当千 光明之龙 PS2 日版
原名 一骑当千 SHINING DRAGON

隐藏要素简述

本作的隐藏要素不多，出现也比较简单，这里简单介绍一下。

在爆裂斗士篇中，用孙策伯符通关可以使用于吉，用吕蒙子明通关可以使用吕布奉先，用关羽云长通关可以使用貂蝉，用赵云子龙通关可以使用夏侯渊妙才。全角色通关可以得到体操服和另外两个游戏模式。把体操服的全部角色再通关就可以得到全角色的泳装。说到底就是花时间。（也许有部分角色需要某两个人通关或是用其他人通关都能出现，这里说的只是个人的出现顺序。）

投稿人：白云此之上



凭借动画的"美名"，这游戏还是吸引了部分玩家的关注，可惜其素质……

桃太郎电铁 DS~东京&日本 NDS 日版
原名 桃太郎电铁 DS~TOKYO&JAPAN

隐藏卡片

本作中的卡片可以提供各种援助，可谓相当有用，而这些卡片的取得方法也是多种多样。其中将日本三大温泉草津、下吕、有马这3站的所有温泉旅馆买下来后，就会发生事件，之后就能拿到3张新干线卡。新干线卡的作用是一次扔出4颗骰子，可谓相当便利。

"桃铁"的可玩性还是相当高的，可惜实在是不符合我国国情。



先祖之魂 失落的传承 PS3 日版
原名 FolksSoul 失われた伝承

黄昏の灵衣入手方法

在地狱界按照顺序完成以下步骤：

1. 在地图西侧(有マンドラゴラ的地方)全灭所有怪物后破坏水の想念石。
2. 在地图东侧的瀑布附近破坏无色的想念石。
3. 乘坐电梯到达2层，进入右侧房间(有ベーヒアル和ライネック的房间)破坏雷の想念石。
4. 当地狱界的怪物只剩下1种没有吸收时来到地图上方的水泽区域(存盘点之前的区域)，干掉最后一种怪物キャースク并破坏水の想念石。
5. 乘坐电梯到达3层，进入左侧房间破坏风の想念石。

以上步骤全部完成后前往审问の桥，破坏无色的想念石就能够获得黄昏の灵衣。



黄昏の灵衣属性是提高角色风属性并防御诱惑攻击，但它真正存在的意义其实是在于造型……

异形症候群 PSP 美版
原名 Alien Syndrome

隐藏难度

要想让两个隐藏难度出现，方法非常简单。只要打过NORMAL难度，就会出现HARD难度。而再将HARD难度通关，就会出现EXPERT难度。



最早听说这个游戏时，还以为是一个恐怖AVG……

押忍！奋斗！应援团2 NDS 日版
原名 燃えろ！熱血リズム魂！押忍！斗え！应援团2

愤怒的团长

在练习模式中，会有前作的应援团长百目鬼魁登场。如果在进行练习模式时，把NDS主机盖起来进入休眠模式的话，就会被团长认为是在偷懒。这样当你打开主机盖子时，团长就会大发雷霆，练习强制结束。

如果阁下使用的是烧录卡，这条秘技便未必行得通哦。



铁拳通信 第八回

《铁拳5 暗之复苏 在线》初次上线实录

"我赚钱啦赚钱啦！我都不知道怎么去花……"7月27日一大早，随着喜庆的手机铃音，我从levelup.cn的新闻官网间仁处得来的也是一条喜讯，"铁拳众"望穿秋水的PS3《铁拳5 DR》网络对战版已经确定在8月1日提供下载。关于下载时间的多种传闻总算尘埃落定，于是本应平静的7月31日也变得有些特殊，我早早地沐浴更衣，从晚上8点就开始睡大觉，足足睡了12小时，以便养足精神，迎接网战版的到来……而本次铁拳通信的主题理所当然就是《铁拳5 DROL》的初体验了。

在正式接触《铁拳5 DROL》之前，还有个小插曲，因为上午在香港服务器上没有看到下载选项，而日本服务器上却有，编辑部几个铁拳迷都慌了神，以为是空欢喜一场。好在临近中午，总算看到了《铁拳5 DROL》的图标，一看价格，以前买过《铁拳5 DR》只需购入港币65元的对战包即可，对《铁拳》有爱的玩家简直就是"不要钱"（ACE飞行员语）！两个多小时后，PS3上那个陪伴我们大半年的《铁拳5 DR》的LOGO上多出了个ONLINE的字样，实在让人激动不已。

什么练习模式、生存模式，都闪一边儿去，众人迫不及待地直奔主题。进入ONLINE BATTLE后，玩家可以设置容纳2~8人的对战房间，或进入别人建好的房间。由于是网络对战开放的第一天，所以对战房间个数不多。我们随便挑了个6人房间，却发现需要观战5局，因为对战的基本规则是轮流对战(对战局数、时间等细则由房间主人设定)，输了下，只有连胜才能赢得更多的对战机会。观战时的速度还可以，画面基本不卡，但发现交战双方的失误不少，应该是指令延迟造成的。房主设定的是三局两胜，所以等待的时间还不算太长。轮到我们上了，才发现只要信号不是绿色三格的全满状态，那么因为延迟而导致连续技失误是十分正常的事，不过在双方都延迟的情况下还算公平。我和纱迦、GOUKI等人轮番上阵，倒也打了个8连胜，第9局时信号突然变弱，出招延迟超过三秒，画面卡到让人抓狂，UCG铁拳众的共通ID也终于迎来的首败。对战胜利可以得100多点积分，输了也可以得20点左右(初段以上输了会减分)。我们1000多分时排在首位的玩家已有8000多分，而8月1日当天已经出现了5位数的积分。当我怀疑是不是有人串通刷分时，在一次10连胜后，取得积分竟为零分，可能是对相同ID连胜或是双方等级相差太远所致，看来NBGI方面还是想得比较周到的。之后因为卡得也比较严重，所以第一次上线也就到此为止了。



▲选择对战大厅里信号强的房间是基本原则。

总结与经验

应该说，首次《铁拳》的网络对战经历还是比较美好的，与完全不熟悉的对手对战有街机厅里那种热血和紧张的感觉，遇到高手时的兴奋感也很强烈。在信号全满时，延迟可控制在一两帧，一些高难连技也可以使出，但信号稍有问题，美好的感觉就会打上些折扣，如果信号在红色或全无状态，那么选择退出才是明智之举，不然难免虚火上升。这里有几点经验与大家分享：(1)尽量选择信号两格以上的房间，一格的基本不必考虑；(2)选择房间或新建房间时以5人以下为宜，人太多的话观战时间会很久；(3)目前测试下来，国内玩家之间并非就一定能够流畅对战，电信与网通之间连线可以卡到让人崩溃，所以信号的格数显示才是最佳参考标准。最后，留下编辑部铁拳众(目前10人)的通用ID：UCG_HK以供各位同道设为好友，方便相互切磋。不过，碰上的是谁可就很难说了，呵呵！



▲位于最上方的两个ID是正在对战的玩家，其他人需要等候。

游戏立方 GAME³

Vol.130

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

自从E3召开之后，整个游戏界开始摆脱淡季的纠缠，8月到来让我看到了日后繁华的开始。从8月开始次世代游戏平台就将陆续涌现出一批大作，吹响这一号角的就是X360独占大作《生化奇兵》，紧接着就是发哥的《枪神》……近日如果拥有PS3的玩家赶紧去享受《铁拳5 DR 在线》的魅力吧。本作早已成为了编辑部每日必修游戏。次世代浪潮在今年8月终于形成了风暴，想想下半年有那么多游戏，这是好多年都没有出现的壮观景象啊！虽然还有些遥远，不过个人还是最期待《生化危机5》。

多边共享区 ENTER THE GAME

前段时间英国宣布，由于电子游戏《侠盗猎魔2》（Manhunt2）过于血腥暴力，并对杀人场面描绘得过于细致和真实，很可能会导致社会问题，因此英国将不会发行本作。紧接着SCE和任天堂也宣布将禁止在PS2和Wii上发行《侠盗猎魔2》。作为一款暴力游戏，被禁并不是什么值得惊讶的事。其实在历史上被禁卖的游戏数量比我们想像的要多得多，下面就从中选出了10款因为暴力或者其他的原因而被禁售的游戏，其中有些被禁止的理由很正当，有些简直莫名其妙。《侠盗猎魔2》由于内容过于血腥暴力而被英国、爱尔兰等国禁售，在美国得到了ESRB（游戏软件分级机构）的AO（成人限制级）评价。因此被PS2以及Wii两大平台拒绝发行。其制作公司Take-Two至今还没有明确表示将如何处理这款完成度已经相当高的游戏。现在看来任天堂似乎愿意给《侠盗猎魔2》一个机会。

历史上被禁卖的游戏

No.9 50美分：防弹

禁售国家：澳大利亚

游戏讲述的是一个遭人陷害的黑帮小混混，以暴制暴为自己洗脱罪名的故事。这款游戏的主角设定来自于备受欧美音乐爱好者所熟知的摇滚歌手50分。澳大利亚政府认为这款游戏所包含的暴力内容非常容易影响年轻人，特别是游戏中许多暴力场面（包括死亡瞬间）采用慢动作甚至近距离特写的形式展示。还出现了枪杀已经受伤的角色的场面。

No.8 盟军敢死队：深入敌后

禁售国家：德国

德国审查机构异常严格，许多游戏都有修改后的德国版，最常见的做法就是，把游戏中血的颜色变成绿色，这样，被杀的游戏人物就会喷出好像外星人一样的绿色血液，非常怪异。这种手法在本作中表现得淋漓尽致：贝雷帽从背后杀死一个又一个士兵，却发现他们根本不是地球人。

No.7 口袋妖怪

禁售国家：沙特阿拉伯

不相信自己的眼睛吗？没错，这个超级可爱的游戏被沙特阿拉伯禁卖，甚至所有与这款游戏相关的产品全部被禁止，原因是“游戏人物具有宣扬犹太复国主义和赌博的倾向”。因为在伊斯兰教中交换卡片是一种被禁止的赌博游戏，还有游戏中违反教义的进化论表现等等……

No.6 男人游戏

禁售国家：美国

这是大多数男孩的梦想，游戏中充满着性感mm以及各种养眼的情节。然而虽然通过了审查，但是在本作发售的四个月后被迫停止销售，为什么呢？因为在游戏中所有的性感mm都是拍摄于真人，一名在游戏中非常惹火的拉拉队长，声称自己在拍摄时还未满18岁，所以，这个游戏是违法的。

No.5 雇佣兵

禁售国家：韩国

剧情设定在近未来的南、北韩地区：一位北韩军事狂人在南北韩统一前夕发动军事政变后接管北韩，各国只好以一百万美金奖金来悬赏捉拿这位军事狂人，这52个缉拿目标的悬赏名单分别公布在52张扑克牌上；身为雇佣兵公司成员的玩家则必须要设法去将这52张名单收集到手，以赚取悬赏奖金。这个好像没什么悬念，肯定要在韩国被禁的。

No.4 幽灵行动：尖峰战士2

禁售国家：墨西哥

本作以美国德克萨斯州南部城市El Paso和墨西哥边境城市Juárez为主要背景制作，描写了在近未来的2014年，美国陆军奉命潜入墨西哥境内与企图入侵美国的墨西哥反叛军作战的故事。墨西哥政府认为育碧的这款游戏摆明了是对Juárez市民的一种侵犯和侮辱。虽然育碧官方则声明游戏所讲述的故事纯属虚构，完全没有任何影射攻击之意，但是墨西哥政府给育碧就一个字：禁。

No.3 落水狗

禁售国家：新西兰

1992年，著名导演昆廷·特拉蒂诺的一部经典电影：一群抢匪合谋干下一场轰轰烈烈的珠宝劫案后，却意外遭遇警方伏击，显然是其中有人对外通风送信。这时，为了揪出叛徒，成员一个接着一个的自我告白。然而这部精彩的电影当时被英国电影审查局禁止，理由是：影片中过于宣扬暴力，游戏中的一些镜头也过于残忍，所以禁之。而新西兰的审查局理由与这个大同小异。电影被禁，相关的改编游戏当然也无法幸免。

No.2 红犀牛：嬉哈狂潮

禁售国家：澳大利亚

游戏中充满hip-hop风格，这让喜欢嬉哈的玩家疯狂不已。但是澳洲的审查局发现，在游戏中，玩家在一座公共建筑上涂画“I Love Tracy”会得到奖励，为了不让孩子们效仿这种行为，所以，这游戏在澳洲“黄”了。

No.1 喋血街头

禁售国家：13个国家

“游戏的唯一乐趣就在于尽可能地去伤害每一个人”，这个异想天开的想法大概就是本作的精髓，这款游戏充满了恶搞风格及多样化杀人手法，并且充满讽刺意味，热衷发泄与杀戮的玩家对其喜爱有加，以至于在13个国家被禁，不过相比《食人族大屠杀》被50个国家禁止来说，这还是小意思。

levelup.cn 提供





他们的选择

纱迦 提供

最近日本媒体进行了一次调查，调查的内容是向玩家提问，然后统计票数和比例。提问的问题可谓五花八门、无奇不有，而得到的回答就更是天马行空、不可捉摸了。日本媒体还就一些问题特意采访了一些游戏制作人，得到的回答相当有意思，这里就让我们来看一下吧！



原Capcom著名游戏制作人，"《生化危机》系列"等经典作品均出自其手，现任职于Straight Story有限公司。

三上真司

问题：选择适合开发者的主机

回答：以游戏开发者的立场来说，要追求影像表现的写实度就该选择X360，除此之外的选择就是Wii吧。而从商业角度来看，选择一台卖得最好的主机来进行游戏开发，不但可以让更多的玩家享受到游戏，对我们来说也可以赚钱。然而就现状而言，我认为还没有一台家用主机算是在全世界范围内表现特别突出的。我个人相当喜欢任天堂对游戏所抱持的态度而想要支持他们，不过我所构思出的游戏，却并不一定每一次都会适合Wii这台主机。

点评：三上先生看来还是对NGC版《生化危机》的销量不太满意。至于PS3，更是被他完全无视了……



曾参与开发过《勇者斗恶龙Ⅷ》等多款RPG大作，现任LEVEL-5董事长兼社长，目前筹划制作次世代RPG《白骑士物语》中。

日野晃博

问题：《创造职业球会》和《胜利十一人》，你更喜欢哪一个？

回答：虽然我两个系列都喜欢，不过就游戏来看，或许玩《胜利十一人》的时间比玩《创造职业球会》要来得久吧。我本来就很喜欢足球游戏，这两个系列我几乎每作都有买哦，只不过买了却没有时间玩，这点让我感到烦恼。

点评：到底是日本媒体提问，《FIFA》居然被无视了……



原Capcom著名制作人，曾参与开发制作多款"《街霸》系列"作品，现担任Crafts ＆ Meister股份有限公司董事长兼执行监督。

船水纪孝

问题：《街霸》里的隆和肯，你更喜欢哪一个？

回答：肯！虽说后来才将隆定位成单发威力强大的正统派，肯则是招式五花八门的技巧派之设定，不过当时为了调整各自的招式而花了相当大的工夫。我会成为肯派的原因，也是从那时开始的。这是因为虽然要华丽地让招式多次击中敌人需要高级技巧，但相对的顺利以连续技击中敌人的时候非常爽快。其实隆的招式里面，有许多用起来都是比较方便的，即便如此我还是比较喜欢肯。

点评：难怪8人版《街霸Ⅱ》里，肯的重脚投技比隆要华丽地多转上几圈。



SEGA的创意总监，曾制作过《梦游美国》、《猴球》、《如龙》等多款知名游戏。

名越稔洋

问题：在使用可以直放也可以横放的主机时，你更喜欢哪种方式？

回答：老实说我比较喜欢直放，因为这样占用空间小，给人精简的感觉。所以我很想直放，不过在我家中却有几个让我不能这样做的理由。首先我家的猫一定会把主机弄倒所以不行，还有当我喝醉回家时一定会把主机撞倒所以更不行。最糟糕的是有一次，我喝醉回家把主机撞倒后就不省人事，结果第二天早上起床时发现主机居然被踩烂了……

点评：还好您没踩中你家的猫……



SORA有限公司负责人，过去在任天堂任职时开发过《星之卡比》、《任天堂明星大乱斗》等多款热销游戏。

樱井政博

问题：《FF》的回复剂和《DQ》的药草，你认为哪个味道更好一些？

回答：老实说我一直以为药草是用来敷的。应该是先把药草磨碎，接着涂在伤口上，再用纱布之类的东西轻轻盖在上面。后来有一天我才得知药草是放进嘴里吃的，好像是因为《不可思议的迷宫》的缘故吧！

点评：樱井政博的话同样惊醒了我们，那《生化危机》里的药草又是用来吃的还是用来涂的呢？至少急救喷剂肯定不是用来吃的吧？



PS2上的梅西要比真人梅西跑得快

Gouki 提供



▲梅西在活动现场向球迷们挥手致意

7月21日～22日，"百事新球王——梅西中国行"活动在北京、济南、广州、深圳依次举行，我们有幸参与到了深圳站的活动报道中。深圳是梅西此次中国行的最后一站，能够近距离接触"极有可能成为新球王"的新金童，作为阿根廷足球FANS的自己当然是十分激动。

作为主办方百事公司邀请的媒体，我们也获得了与梅西近距离接触，向梅西提问的宝贵机会。身为游戏杂志编辑，当然要询问与游戏有关的话题了。通过之前的了解，我们已经知道梅西在训练比赛之余喜欢和朋友玩《PES》，也就是《WE》，那么在梅西的心目中，《WE》里的梅西和现实中的梅西有什么不一样呢？我们把这个问题一脚踢给梅西之后，梅西很快就把球踢了回来——"我很喜欢PS2上的《PES》，但我觉得《PES》里的梅西比现实中的我跑得要更快一些！而且《PES》里的梅西不爱传球，这点也不像我。"不知道Konami会不会因此把梅西的跑动速度降下来呢？（不要啊……）

在新闻发布会之后的活动中，梅西也应邀与主办方派出的玩家用《PES6》一决胜负，梅西选用的是巴塞罗纳，对手是阿根廷。令人颇感意外的是梅西的游戏水平十分出色，也许是职业素养令他有了普通人所不具备的冷静与执着，在"金球致胜"的规则下，梅西使用"梅西"沿右路长驱直入，通过与小罗的短传二过一杀入禁区，最后被阿根廷后卫放倒，点球！德科准确地将点球罚入大门的左上角，只用了不到两分钟就赢得了比赛的胜利！胜利后的梅西就像自己真的进球了一般兴奋不已，开心的笑颜也令全场的气氛达到最高点！



口袋妖怪脑白金 你能认出几个？

玛卿 提供

《口袋妖怪》的风潮已经刮了很多年了，到了次世代也没见有什么停下来的趋势，这不，国外的一个积木爱好者网站中公布了大量令人震惊的图片——用积木搭建的《口袋妖怪》。人气最高的皮卡丘不用说当然在其中了，就连《口袋妖怪 珍珠 钻石》中新登场的妖怪们也被3D化了，变成了铁骨铮铮的怪胎……其实妖怪们设计成这样也不错，至少游戏里的精灵球就不用采用类似《七龙珠》里变幻胶囊的设定了，还可以让妖怪像《变形金刚》一样摇身变成几辆汽车，又可以多出好多周边呢。

各位《口袋妖怪》的FANS不妨挑战一下自己的眼力和记忆，看看能认出几个妖怪来噢。



问题小卖部 FAQ

解答 受付中

游戏中疑难杂症

主机硬件故障

硬件 HARDWARE

①一直很想买台Wii，但因为自己X360是白的，所以特别想买个黑色的，不知道晴天知道一些关于彩色Wii主机的消息吗？②用Wii玩NGC游戏是否需要再配一个NGC手柄？能不能用Wii的传统手柄代替？[jiawii]

①目前任天堂官方还没有公布任何关于推出其他颜色Wii主机的计划，但就Wii在市场上的抢手程度看来，任天堂应该会将重心放在解决主机出货量的问题上，以解决在亚洲或欧美地区不同程度的缺货现象，所以如果你想购买非白色的Wii主机，那估计还得等待一段时间。②用Wii玩NGC游戏必须使用NGC手柄才行，传统手柄是无法代替的。

请问《口袋妖怪 钻石·珍珠》如果要与系列之前的作品联动需要什么条件？必须都是正版吗？如果用R4的烧录卡能否与Wii版的联动？[ph880825]

如果你是使用烧录卡玩的《口袋妖怪 钻石·珍珠》，那么与系列之前的作品联动就必须购买这些作品的正版卡带才行，因为在联动时游戏会要求玩家将GBA卡带插入NDS的相应插槽，只有通过程序的验证才能读取游戏的记录来达到联动的目的；如果要与Wii版的《口袋妖怪 战斗革命》联动，使用R4烧录卡是可以做到的，这点你无需担心。

现在很多玩家都选择宽屏液晶显示器搭配X360，但我现在使用的是普通CRT显示器，后面并没有VGA线的接口，只有一根显示器直接连接机箱的线，这样的显示器能用来玩X360吗？如果不能，应该买什么设备，具体如何操作呢？另外我打算攒钱买一台20寸宽屏液晶显示器，但是我发现很多液晶显示器背后只有VGA接口，那要用电脑音箱播放声音又该怎么办呢？[xu oliver]

你所说的CRT显示器是可以玩X360的，最方便的方法就是直接购买X360专用的原装VGA线，如果是组装VGA线通常还需要另外购买一个VGA接口的转换器，然后将X360的视频输出线和显示器连接机箱的线分别接在对应的插口才行；如果之后你要购买20寸的宽屏显示器，也只需要购买一个音频转接器（原装VGA线同样可以省去这一步），将X360的音频线通过转接口连接到机箱的音频输入口，然后再将电脑音响接在音频输出口即可。



▲图中就是两种转接器的外观，你不妨作为购买时的参考。

游戏 GAMES

①刚开始接触《.hack//G.U. Vol3 漫步之速》，请问失落的武器在哪里可以升级？我在双子都的@HOME里貌似不行。②高三一年里我的PS2几乎处于休眠状态，但放假后我却发现主机运行某些游戏时无法读盘，或者某些游戏在转换场景的地方很容易死机，我拿去电玩店询问，BOSS也表示原因不明，请问我的PS2到底出了什么问题呢？[waiziji]

①升级“失落的武器”需要在组合关键词时依次选择“隠されし”、“禁断の”、“秘迹”前往大神殿，除了要准备足够的病毒核心（在战斗中使用凭神觉醒消灭敌人）外，还要带相应的同伴一同前往调查对应的武器才行。②出现这种情况通常有两种可能：一是你的PS2主机光头堆积的灰尘太多（或移位），需要进行清洗（或调校）；二是你使用的游戏光盘的划痕太多，造成了光头读取数据困难，请尽量使用干净或质量较好的光盘。以上两种问题都可以在电玩店中进行适当地处理，如果只是清洗光头（调校）的话，收费通常都不会超过10元，而要更换原装的PS2光头大约需要350元左右。



▲关键词组合正确就会出现目的地“ギャリオン・メイズ大神殿”。

《无双大蛇》中妲己的出现条件是全关卡过关，但是现在我已经全部通关了，怎么还是没有出现呢？[sky4794]

要让妲己出现必须在故事模式中通过所有的关卡才行，并且这里所指的“全关卡”也包括每个势力的所有外传关卡，这里就为你列出需要满足特殊条件才会出现终章外传的方法：蜀7章“江户城の战い”中，一开始玩家就直奔“天守”引发纵火事件，之后保证在2分钟内离开“天守”即可，由于我方的其他武将不受玩家控制，所以要尽量避免发生事件后还有其他武将留在城内，动作一定要快；魏7章“山崎の战い”中，在妲己叛变的1分钟内击败她；吴7章“小牧长久手の战い”中，先依次击败牛金和郭淮打开小牧城门，然后击败所有敌将以保证在3分钟内救出孙坚和孙权，最后再依次击败华雄、董卓和妲己即可；战国7章“五丈原の战い”中，前往地图中央的据点，并保证不消灭这里的所有敌将，接着消灭潮水般涌来的敌兵达成千人斩即可。

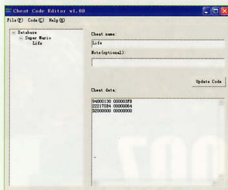
有两个关于《蓝龙》的问题想请教。①在哪儿可以获得“防Lv6/超障壁术之书”？②179期杂志的攻略上提到可以通过反复挑战东方孤岛上的幽灵狂食树怪偷到无限缎带，可我第一次把它打败后，它就不再出现了，到底是怎么回事呢？[zhouhong]

①这个咒文书在“海立方体·最深层”可以获得。②第一次击败它之后，你只要传送回任意一个村子再飞回来就可以再次挑战它了。

最近在《怪物猎人2 dos》中文版中碰到一些问题。①村长要我给他物品“霜打的番茄”怎么获得？②船老大需要的“主船杆”怎么获得？③“蓝速龙的白皮”是从蓝速龙身上获得吗？为什么我总是得不到？④游戏中怎样才能出海？现在我已经将酒场、码头、锻造工房升到了3级，而且也看到了结局动画，甚至连炎王龙和老山龙都打过了。⑤R4如何使用金手指？怎样输入金手指密码呢？⑥最近买了台液晶电脑想把它和PS2连在一起玩可以吗？需要什么其他设备吗？[上海 君君]

①当你将江波村的港口升到2级之后就可以在食材店中购买到它，当然你也可以接受繁殖期白天火山地区的探索任务，在2区的采集点也能够获得。②这个材料只能通过“桃毛兽的毛”和“龙骨【大】/巨大骨”调合得到。③“蓝速龙的白皮”必须消灭蓝速龙的亚种才能从其身上剥取到，接下繁殖期雪山任意时间的3★探索任务“群れ成す牙兽の主”，只要达成副B目标就能快速获得。④要想出海除了将港口发展到3级并看到结局动画外，还需要让江波村所有居民的友好度总和达到500点，之后就会发生“村长归乡”的事件从而能够前往科科特村，由于友好度的具体数值并不会在游戏中显示出来，所以建议你多完成村民的委托来积极地提升友好度吧。⑤R4要使用金手指通常有两种方法：一是直接从网上下载已经打包好的金手指文件（usrcheat.dat），然后将它拷贝到SD（TF）卡中的“_system_”目录下，接着进入选择游戏的画面，将光标移动到相应的游戏上，下屏就会出现“金手指”的提示，按Y键

进入设置界面，然后在你希望启动的功能上按A键，最后在下屏选择"保存退出"并进入游戏即可；二是玩家可以使用官方提供的金手指编辑软件"Cheat Code Editor"，在软件界面选择"File"下的"New cheat database"新建金手指文件（这里必须使用usrcheat.dat命名，否则R4将无法识别），然后选择"Code"下的"Add game"，在右侧输入游戏名称（可以是中文）和游戏ID（通常网络上提供的金手指都会给出这串类似于序列号的东西），接着选择"Add code"为金手指的作用取一个名称，再将金手指复制到右下方的"Cheat data"中并按下上方的"Updata Code"，最后选择"Save cheat database"并重复第一个方法的步骤即可。这里晴天也要提醒你一下，在使用软件时并不需要每次都新建金手指文件，可以在原来文件的基础上继续添加新的金手指，这样也可以避免替换同名文件后，之前的金手指无法使用的情况出现。



▲备注（Note）只是起到标识作用，可以不用填写。

@ ①《怪物猎人携带版 2nd》的中哪一把龙属性的片手剑最实用？太刀中"龙刀【胧火】"是不是最好的？②还有初期用哪一套装备比较好（村任务都能搞定）？③太刀和片手剑用什么技能最好？④怎么用弓打水龙，我试了一下觉得不好瞄准，经常瞄准并蓄好力之后它就跑回水里去了……⑤毒怪鸟的头有什么办法能很容易获得吗？［周海滨］

①片手剑中龙属性最实用的莫过于"独龙剑【苍鬼】"，升级所需要的材料"砦蟹の坚甲"需要完成集会所HR6的8★任务"迫り来る仙高人"才能获得；龙刀【胧火】的确是太刀中龙属性最高的武器，而且材料的获得途径也比"独龙剑【苍鬼】"简单一些，其中"老山龙の苍角"只需要完成集会所HR6的7★任务"接近！ラオシャンロン"，并在任务破坏苍老山龙的角即可100%获得。②盾蟹套装应该算是初期乃至后期比较推荐的装备之一，将其升满不但有远高于同期装备的防御力，而且自带的"ガード性能"等技能也很适合使用片手剑的玩家，不过要想完成所有的村长任务更强调的还是玩家自身的操作技巧，积极地练习才是克敌制胜的法宝哟。③太刀由于拥有无法防御的缺点，推荐在装备上附加"防御"、"气绝"、"加护"等技能，片手剑则注重攻守兼备，推荐在装备上附加"ガード性能"、"剑术"等技能，而"听觉保护"则几乎是对付后期大型龙系怪物不可或缺的必要技能。④用弓打水龙其实难度并不高，除了要准备足够的"音爆弹"以外，还要在其上岸后积极地在其正前方引诱其喷水，然后利用这段时间进行攻击，弓的蓄力属性为"贯通"对付它会更加简单，而且每次跑动时一定要把握好举弓瞄准时视角必然面对自己正前方的特点，然后从水龙颈部偏下的位置攻击就能保证贯穿其整个身体，达到最大的伤害输出。⑤由于"毒怪鸟の头"完成村长5★任务"猛毒の包围网"只有5%的几率作为报酬出现，所以如果想快速获得还是推荐你完成官方5月4日更新的下载任务"光と毒の狂骚曲"，因为任务中都是下位敌人，难度不高且过关时间快。

@ 最近无意中找到了"《.hack//G.U》系列"就想一直打下去，但在途中碰到了一个麻烦，那就是在《.hack//G.U. Vol.1 再诞》中换取增加武器熟练度道具的NPC到底在哪呢？［果奶］

增加武器熟练度的道具"修行教本·初级篇"可以和NPC"ヤノ伍长"进行交换，由于他只会随机出现在"悠久の古都 マク·アヌ"，所以如果你有耐心的话，可以使用反复LOG OUT/IN的方法来确保他的出现。



给阳光成员的几点建议

自从阳光学园成立以来，有很多读者陆续加入我们的大家庭，希望为杂志出一份力。在前段时间全部由阳光成员参与制作《Wii超实用迷你手册》的过程中，阳光成员们更是发挥了极大的作用，但是同时，也暴露出了一些存在的各种问题，在此，我们已经将几个最主要的问题整理出来，希望可以对大家的写作和给杂志供稿提供一些帮助。

1.提防跑题

在BBS上，跑题是件非常常见的事，大家看得多了，也就习惯了，但是换到杂志上当然标准就大大不同。观看的群体变成了读者，由于篇幅关系所能展示给读者的信息也是经过严格筛选的，所以跑题是一件需要严格控制的事，主题是什么，就要围绕着主题来写，在某些特定的栏目中更是如此，譬如说游戏推荐。

在阳光成员写作的游戏推荐中，跑题的现象就比较严重，换句话说，可能写了有四、五句话，最后真正能使用的只有一句话。其中有一位同学的跑题让众小编都叹为观止，他居然从《超级纸片马里奥》一直侃到《战神》，如果不是因为篇幅只有几百字，这篇文章应该交给"自由谈"而不是游戏推荐。

2.注意文章的信息量

文章的信息量不够，这是新加入的阳光成员们经常会出现的问题，就如我们经常说的一样，在杂志中所呈现给读者看的，都是经过浓缩后的内容，所以每句话都尽量要做到有用，可惜的是，这个最基本的要求在缺乏经验的写作者中执行情况并不尽如人意。最让人喷血的一篇游戏推荐是这样的：首先它花了3/4的篇幅介绍游戏的背景和剧情，最后用两句话描述了该游戏的前作，至于最关键的操作、特点、玩法、评价……一概没有，这就是一个典型的忽略文章信息量的范例，我们可以想像一个读者看到它之后的反应。

3.网络用语及口语化

网络的繁荣为人们交流提供了便利的条件，让几乎所有人都可能成为一个撰稿人，但是网络的繁荣也带来很多麻烦的地方，譬如说泛滥于网络中的网络用语及口语。据统计，几乎有85%以上的人更习惯于使用"老任"来称呼"任天堂"，平时的交谈中这种称呼非常顺口，但是前者在杂志中却往往是不会被使用的。

通常来说，遇到了网络用语及口语的时候众小编们都会相当头疼，因为不确定到底是改还是不改，譬如说"它一定肯定以及确定会是一款让人爱不释手的优秀电视游戏作品。"这句话，它确实是一句流行的电视剧用语，但同时，也确实是句病句……

4.关于图片的提供问题

经常有读者来信批评道："这么多好看的图片你们为什么不用，封面要选那么不合人类审美的图片？"，这可能是小编们最冤的问题之一，很多读者都认为，好像随便从网上拽一张壁纸就可以做封面了（那些壁纸可能差不多是正常封面用图的1/6大吧），可惜的是，在给小编们提供图片的时候，这个问题也经常出现。

有些阳光成员认真地找了很多图，打成一个大大的压缩包发给小编们，但是打开一看，图片尺寸基本都在200*200（差不多一节食指那么大吧，印到书上勉强可以拉成小指的一半大小），而且还有水印，完全无法用在杂志上，于是小编们只好自己再去网上找，大大降低了工作效率。所以，大家要注意的是，在给编辑提供图片的时候，尽可能找到较大、清晰、没有水印的图片，这可以节约时间和提高效率，为双方提供方便。

在看完了以上几点建议之后，希望广大想为杂志尽一份力，以撰稿人为目标的读者们能够有所收获，向自己的目标更进一步。

阳光之星 炎骑士

大家好！我是火焰魔神，从本期开始，我将转职为UCG的新小编炎骑士在杂志上正式登场。在为期不短的强化训练中，我对游戏编辑工作的认识有了不小的改变，当初接到试用通知时的那种兴奋已经不复存在了，剩下的只有对工作的热情。在此，我向那些对编辑工作不了解和期待这份工作的读者道出我的感受，希望能够对大家起到抛砖引玉的作用。

1.游戏达人与游戏编辑的区别

游戏玩得好固然是每个游戏编辑最为基本的业务素质，但仅仅凭借游戏玩得好这一点，并不能保证可以胜任这份工作。过硬的外语水平、出色的文学功底、优秀的策划能力以及广泛的游戏涉猎面都是作为一名游戏编辑所必备的条件。此外，成为编辑之后，因为工作需要而接触自己不喜欢或者不擅长的游戏类型或工作项目，这也是家常便饭。

2.游戏编辑并不是无拘无束玩游戏的人

在我来到编辑部之后，很多朋友来电话短信问我是不是天天都在通宵玩游戏，其实并不是这样的。这是一个有组织有纪律的集体，作为游戏编辑，我们每个人的工作方向都有所不同，在本职工作没有完成之前，随意占用工作时间去玩游戏是绝对不被允许的，哪怕是一款自己非常喜欢的游戏。

3.时刻作一名敬业的编辑

当收到试用通知时的兴奋消失后，当手头的工作项目都已经被摆弄得烂熟，当自己心情不好的时候，我们是否还会一如既往的努力工作拼命玩？答案当然是肯定的，这是每个游戏编辑所应有的觉悟。

主要作品	
特别企划《命运的神曲》	《游戏机实用技术》第175期
斑斓之书《钢铁巨人的变装——漫谈变形金刚的变形形态》	《游戏·人》第24辑
《漆黑》攻略透解	《游戏机实用技术》第182·183期
《游戏军火库》	《游戏机实用技术》第173期至今

※感谢国内变形金刚专门站"塞联阵"提供部分资料及图片。

变形记 1983-2007 来自变形金刚的记忆

文 胜负师 协力 UCG全体编辑 美编 一刀

"你怎么可能没看过《变形金刚》?"这是几年前当我得知与我年纪相仿的星夜小时候没看过《变形金刚》动画这一残酷事实后的第一反应。在我的思维认识当中，要碰上现年二三十岁没看过《变形金刚》的中国籍青年男子的概率和中福利彩票差不多。惊讶之余，我又补上一句："没看过《变形金刚》的童年是不完整的童年！"于是乎口沫四溅地给星夜补上一课，直听得他心驰神往，恨不能时光倒流……

无独有偶，在2007年7月11日后近半个月的时间里，GOUKI逢人便问："你有没有去看《变形金刚》的电影?"，如果得到的答案是否定的，他还会摆出一个威震天式的狰狞表情怒吼道："你怎么能不看《变形金刚》? 没看过《变形金刚》的人生是不完整的人生！"

电影票房的全线飘红让火热七月遍地金刚。变形金刚充斥于报纸、杂志、网络、电视各路媒体之中，而"汽车人，变形，出发!"、"霸天虎，进攻!"、"奇奇库卡卡……"等《变形金刚》的经典台词与音效也成为许多人的手机铃音。玩具店主与收藏家们喜笑颜开，显然，变形金刚玩具的升值潜力遇到了前所未有的牛市。而走进玩具店的买主更多的是当年买不起、现在来寻梦的成年人。

昔日里吵着要买变形金刚玩具的小不点，如今都长大成人，成为老一辈口中的"社会栋梁"，其中有一些甚至已为人父。但一部电影又引爆了"70后80初"这一代人的怀旧情怀，仿佛一切又回到了20年前……只因变形金刚，是我们儿时最珍贵的记忆符号。



什么是变形金刚

WHAT IS TRANSFORMERS

如果在你的记忆中，《变形金刚》是一部动画片，那么我要告诉你，这是错的！如果你认为《变形金刚》是地道的美国货，那我还是要告诉你，这也是错的。"《变形金刚》是一部美国动画片。"可以说是中国人关于变形金刚认识上最为普遍的误区。有句老话叫"透过现象看本质"，而真相也只有一个：变形金刚最早的身分是一种机器人玩具，它出生于我们的邻国日本，后来漂洋过海，在大洋彼岸的美利坚扎了根。

能变形的机器人，这个创意最早是由日本玩具大厂Takara提出的，并于1983年正式运用到实际的玩具生产当中，他们最先推出的是两种名为DIAKRON和MICROMAN的可变形机器人玩具。这其实就是变形金刚的前身，"变形"成为它们与之后所有Transformers系列玩具的共性，可以说是变形金刚的灵魂所在。但"始祖机"DIAKRON延用了日本机器人文化的传统设定，仍然是由人类操纵的机甲，这不免让人联想到……高达。

1984年，美国玩具巨头"孩之宝"公司发现了变形玩具的巨大市场潜力，主动上门与Takara寻求合作，使用日本人的专利引进或研发美国本土的变形玩具。为配合玩具的销售，孩之宝还和美国的漫画业巨头Marvel公司合作，制作与变形机器人玩具相配套的漫画(注)。在漫画设定中，这些机器人有一个共同的名字，也就是后来家喻户晓的"变形金刚"(Transformers)，玩具、动画等领域也都延用了这个响当当的名字。变形金刚们并非是受人类操控的战争机器，而是有思维有意识的来自外星球的机械生命体，角色的个性出于机器人本身而非驾驶员，这样的构想在机器人动漫作品中具有开创意义，因此很快为消费者所接受，并迅速打开了玩具市场。变形金刚也自此逐步成为社会文化现象，风行20余年。



1986年变形金刚美版玩具的效果图。

注：《变形金刚》漫画也有诸多分支，美国、英国、加拿大等地的多家漫画公司都制作过相关漫画，其中以加拿大的DW公司的作品最为经典。漫画版的故事与国内玩家熟悉的动画版有不小的出入，情节上有原创、有平行、也有重叠。《变形金刚》漫画发展史请参看《游戏·人》第22辑。



变形金刚动画简史

TRANSFORMERS THE ANIME

风靡全球的《变形金刚 第一代》

1984年，孩之宝为进一步推销变形金刚玩具，委托日本东映动画公司制作了三集动画广告《Transformers：More Than Meet the Eyes》(也就是中国观众最早看到的"第一天"、"第二天"和"第三天")。与一般的电视广告不同，这三集广告有故事情节。日本方面对于机器人动画可谓驾轻就熟，这部精彩的动画让美国观众看得如痴如醉，市场反响相当强烈。孩之宝随后又在原有基础上制作了13集《变形金刚》动画，并有了将其制作一部长篇动画系列的计划。

1984年9月17日，长篇"广告"动画《变形金刚》开始在美国将近100个电视台播出，至同年12月15日，播出了上述16集(史称"G1系列第一季")。因为《变形金刚》动画最初的定位是商业广告，所以播放这些动画片，孩之宝不仅要支出制作费用，还要向各电视台支付高额的广告费。不过，在这些"广告"播放了半年之后，收视率占全美动画系列的40%，广告效果也十分惊人。之后孩之宝收回播放权，电视台播出《变形金刚》的动画需要付费，可谓风水轮流转。第一季的剧情并不复杂，变形金刚被分为正义的汽车人和邪恶的霸天虎两大阵营，他们从遥远的塞伯坦星球来到人类的家园地球展开激战。因为动画是由玩具延伸出的"周边"，在玩具种类比较少的情况下，动画的出场人物也相对较少，情节中有足够的篇幅去刻画角色的性格，这也就是为什么像擎天柱、威震天、大黄蜂、红蜘蛛等人的形象会如此深入人心了。

1985年，孩之宝趁热打铁，从Takara引进了多款全新形象的变形金刚玩具，并在同年推出的第二季《变形金刚》TV动画中把这些新人物加入其中，动画长度猛增至49集，出场人物也远超第一部。由于双方新生力量的加入，"汽车人变形为汽车，而霸天虎变形为飞机"已不再是铁则，这一时期出现了汽车人的空中力量与霸天虎的地面部队，而最具划时代意义的是诞生了"合体金刚"的概念。霸天虎的6人工程部队"挖地虎"可以组合成"大力神"，这是变形金刚世界里出现的第一个合体金刚，其后合体金刚就变得一发不可收拾。想组合一个大力神得买6个变形金刚，这种纯商业策略在动画中却成为一个话题性的创意，合体金刚也成为了能左右双方战局的决定性力量。

1986年，《变形金刚 大电影》(Transformers：The Movie)上映，这部制作精良的动画长片可以说是《变形金刚》动画史上的里程碑。为配合孩之宝公司自主开发的全新变形金刚产品全面上市，孩之宝与Marvel联合制作了本片。在一个半小时的时间里，影片不仅因为宇宙大帝等关键角色的出现而进一步完善了变形金刚的世界观，更重要的是通过描绘一场发生在未来(相对于1986年的2005年)的大战，完成了汽车人和霸天虎两派领导与主要角色的世代交替。擎天柱在与威震天的决斗中战死，年青的热破继承了象征变形金刚智慧与力量的远古神器"领导模块"，辗转成为汽车人新的领导者，也就是之后的补天士；而威震天重伤之下被如星球般巨大的宇宙大帝改造成了惊破天。野心勃勃的宇宙大帝最后被领导模块摧毁，只剩下一个脑袋在无尽的宇宙中飘荡……《变形金刚 大电影》在变形金刚铁杆中有着不可动摇的地位，基本上"刚丝"们引经据典时都会把《大电影》拿来说一说，不仅是因为这部电影的故事情节、镜头运用、原创音乐在当时具有一流水准，更因为《大电影》对后来的动画作品有着承前启后的重要作用。

■《大电影》是每个金刚迷不可不看的经典。

其后，孩之宝丝毫没有因为《大电影》的成功而懈怠，同年推出了《变形金刚》TV动画的第三季。这一季有30集，讲述的是《大电影》情节后5年也就是2010年的故事，日版动画干脆就叫《变形金刚2010》。这一部分其实是一个以补天士、惊破天等角色为主的独立系列，但在中国播放时算做第66～95集的，当时有幸看过《大电影》的人极少，缺少了《大电影》重要的情节过渡，所以大部分人对两派突然更替的领导和大量出现的新人物感觉有些莫名其妙。事实上，因为变形金刚角色数量的不断增加，原本简陋的世界观也在编剧笔下疾速丰满，故事本身的硬伤也越来越多。不过第三部中倒也有一些让人眼前一亮的内容，比如说猛大帅和铁甲龙这两个巨型基地，还有最后两集里擎天柱的复活都给观众留下了深刻的印象。

1987年，《变形金刚》动画第四季推出，这一部名为《再生》的动画只有3集，其主要目的是为推广头领战士、目标战士和克隆战士等新产品，但因为新人物过多，造成了情节混乱，广告味道浓烈，可以说是美版动画中最失水准的一部。以上98集动画合称《变形金刚 第一代》(Generations one，简称G1)，在全世界160多个国家反复播放了10年之久，是全球FANS最为熟悉的变形金刚动画作品。

擎天柱与柯博文

在1985年，日本人看到了《变形金刚》动画中蕴藏的巨大商机，Takara把源自日本的《变形金刚》动画从美国又接回了娘家。日版动画更名为《战え！超ロボット生命体トランスフォーマー》(《战斗吧！超机械生命体变形金刚》，还真是个很日式的名字)。由于玩具形象最初是日本方面的，因此在翻译过程中，角色名字没有使用美版的。其中最著名的译名问题就是擎天柱(OPTIMUS PRIME)，他在日版动画中是叫日版玩具原本的名字CONVOY，而港台地区在引进《变形金刚》时参考了日方的名称，译为"柯博文"，内地则参考的是美版，且没有采用音译，不过"擎天柱"这个极富意境的译名也成为了中国动画译制史上的经典。



■合体金刚概念的出现令变形金刚从玩具到动画都大幅进化。

后G1时代《变形金刚》的发展变迁

G1系列在美国完结后，Takara又从孩之宝处取得了动画的制作权，《变形金刚》动画再一次回到了发源地日本。1987年首先推出的是与美版动画风格最为接近的一部日版动画——《头领战士》，国内曾引进过。日版的画风虽然比美版细腻了不少，但是为了让头领战士取得主导地位，剧情上生编硬造的痕迹越来越重，擎天柱、补天士、惊破天等一线角色纷纷退出人们的视野，而像领导模块等影响整个变形金刚世界观的重要元素也被取消了。1988年的《隐者战士》更是把变形金刚"进化"成了与人类相同的外形，只在关键时刻与机械组合作战，包括1990年为推广新玩具"微型战士"而拍摄的动画《变形金刚Z》，都回到了日本机器人动画"驾驶员操控机甲"的老路上，让《变形金刚》变得不伦不类。倒是1989年推出的《变形金刚 胜利之斗争》中出现了动物化的首领，为1996年诞生的《超能勇士》打下了伏笔。

经历了漫长的真空期，孩之宝于1996年推出了《超能勇士》的玩具和动画，玩具都是野兽和机器人形态，动画是全3D制作的，与G1系列的风格可谓大相径庭，但二者的剧情设定却有着紧密的联系，称其为《变形金刚》动画的正统续作也不为过。《超能勇士》也曾在国内引进。

1998年，日本推出了《超能勇士2》，人设与美版类似，但剧情完全原创，与前作没有太大联系。相比之下，1999年美国推出的《猛兽侠》才算是《超能勇士》的正式续集。

2001年后，《变形金刚》的动画均出自日本人之手，美国方面只引进日版动画，其中包括：2001年的搞笑短篇系列《汽车人战记》；2002至2003年的《雷霆舰队》，其中出现了汽车人与霸天虎之外的第三股势力；2004年《雷霆舰队》的续集《能量晶体》；2005年由日本著名动画公司GONZO制作的《银河之力》是最新的一部变形金刚动画，虽然主角仍然是威震天和擎天柱等早期人物，但故事情节与和G1系列并无关联。

变形金刚动画史，至此，未完……



■日版动画的画风华丽，但故事情节却破坏了原有的世界观。



变形金刚在中国

TRANSFORMERS IN CHINA

起源·热潮·风波

今年恰逢变形金刚进入中国的20周年，不过现在，还是让我们把时钟拨到1987年。

话说孩之宝公司的变形金刚玩具在美日等地大获成功后，又把目标瞄准了庞大的中国市场，他们采用的商业策略依然是以动画片带动玩具市场。于是，孩之宝公司先找到了中央电视台，但审片的人认为《变形金刚》动画中含有太多打斗场面，因此拒绝播出。孩之宝公司并未就此放弃，他们又找到了上海电视台，并一再强调：播出《变形金刚》动画是完全免费的。

1988年5月，上海音像资料馆译制了美版G1系列动画。上海电视台每星期六下午和星期天上午各播一集《变形金刚》，不少地方台也争相播放上译版的《变形金刚》。中国的小观众们几乎都会在固定的时段乖乖守在电视机旁，连片头都生怕错过。越来越多的小孩子认识变形金刚，了解变形金刚，谈论变形金刚。当他们突然发现，自家门前的商场里居然有变形金刚的玩具卖时，他们便会想尽一切办法与父母死缠烂打，为的只是拥有一个自己的变形金刚。

《变形金刚》在上海台播出了5个月后，广州电视台花钱购买了原本免费的动画播放权，可谓此一时彼一时。好在物有所值，《变形金刚》一经播出便火爆荧屏，变形金刚玩具也在广州等地卖到脱销，其中也包括一些仿制的廉价玩具和变形金刚的相关图书、连环画。负责生产变形金刚的广州白云山玩具厂成为了当时金刚热潮中最大的受益者之一。

好景不长，《变形金刚》的过热引起了社会各界的重视，其中不少舆论是负面的。在1989年2月18日，20位人大常委会委员建议停播《变形金刚》。他们认为“《变形金刚》的思想内容荒谬，主要宣扬好战，对下一代有毒害作用”，更关键的是，“在美国市场滞销的变形金刚儿童玩具大量倾销到我国市场，一套变形金刚价格高达上千元，每一个玩具也要数十元到上百元，给许多家庭造成了经济负担。”



■来自长沙的金刚迷ehour因为受不了真人电影版红蜘蛛原品的那种塑料味，所以把它全部拆开重新装涂，这就是成品。

说《变形金刚》“宣扬好战、毒害下一代”和把电子游戏称之为“电子海洛因”属于相同的性质，十几二十年后的今天大可一笑了之，但后面那一点倒是说到点子上的。曾有媒体把《变形金刚》进入中国视为一场“文化战争”，并由此产生了有一种在当时很具说服力的“阴谋论”：孩之宝的本职是玩具制造商，但他们专门拍摄一部动画片为他们的产品打广告，而免费播放《变形金刚》动画，实际上创造的是销售变形金刚玩具的有利环境，小孩子们看动画看得入了迷，缠着家长买一个变形金刚玩具就成了水到渠成的事。面对孩子们的请求（或者是无理要求）以及这种进口玩具（实际上是“中国制造”）的高昂价格，爱子心切的家长们往往会陷入两难的境地。随后，我们经常可以看到谁家的小孩偷钱买变形金刚、某某人的变形金刚在学校被抢引发打架事件之类的报道，与“电子海洛因”时代如出一辙。即便是一部分持“变形金刚无害”观点的人，也在舆论攻势下承认“抵制一些非生活急需的商品在中国当时的经济环境下，并非没有必要。”



■2007年7月10日晚11时许，北京华星国际影院来了一位纸箱威震天和塑料头擎天柱，他们与众多金刚迷一起，见证了历史性的一刻。

1989年，《变形金刚》动画在中国遭遇停播，在这场风波过去了半年之后才得以复播，而此时，变形金刚作为一种社会现象已有所退热，更多国外动画及影视作品的引入也分散了人们的视线，停播呼声也就再未掀起过。在美版G1系列之后，国内先后引进了《大电影》、《头领战士》和《超能战士》等变形金刚动画剧集，但均未获得G1系列播出时的巨大影响。直到2007年7月11日，《变形金刚》真人电影的引进，才让中国的变形金刚热再度复苏。

中国人的变形金刚情结

年轻一些的玩家，不仅对变形金刚的认识会比较少，而且对于现在看来画风粗糙的《变形金刚》动画能在上世纪80年代的中国迅速走红，也可能无法全然理解。事实上，任何能成为社会现象的事物都会与当时特有的时代背景息息相关。回忆一下80年代后期中国少年儿童文化生活的基本状况，也许就不难明白变形金刚为什么对于这一代人的童年意义如此重大了。

这是一个没有电脑和网络、信息相对匮乏的年代，资讯主要来源于报纸和收音机，电视产业还比较年轻。电视在中国的普及也伴随着那一代孩子的成长过程。因为报纸中适合他们看的内容少之又少，而与广播相比，小孩子更愿意接触眼耳并用的电视。地方台每晚转播央视新闻联播前的半小时，一般都是动画时间，这也是小孩子们每天晚饭前的快乐时光。只是当时少儿节目的内容稀少，什么《大闹天宫》、《阿凡提的故事》都是一遍又一遍地反复播，但除了无奈地一遍又一遍反复看，我们别无选择。

直到有一天，《变形金刚》来了！当我们第一次看到汽车突然变成了机器人，机器人又瞬间变成了飞机，那种完全超越想像的震撼可能一辈子都不会有几回。上译的雷长喜（为擎天柱配音）、杨文元（为威震天配音）、李丹青（为红蜘蛛配音）等一批优秀的配音演员让变形金刚的形象真实可信、活灵活现，变形金刚也因此成为了孩子们的 偶像。在打仗游戏中人人争当擎天柱，学声波唱着歌说话，或是喷着唾沫发出“KIKIKUKAKA！”的怪声想像自己在变形是调皮的男生们在课间十分钟做得最多的事。

很显然，“免费看、收费玩”的策略让我们都着了孩之宝的道了，只是变形金刚的玩具太贵了，想要拥有一个变形金刚玩具不知是多少人儿时的梦想，只要手里拿着一个大家熟悉的角色在学校里招摇而过，定然能赢得小伙伴们羡慕的目光。这个梦想有人实现了，但更多的人没有实现——哪怕到了今天，旧版变形金刚玩具珍品上万元的价格依然还是三个字“买不起！”照着几分钱一张的贴纸在课本上画变形金刚，在手背上画汽车人和霸天虎的标志，或是用硬纸板自制变形金刚玩具成为了很多人梦想的寄托。

英国当代媒介教育家大卫·帕金翰曾指出：“在20世纪80年代，出现了一个与玩具配套的商业动画片大量涌现的新浪潮。这波文化浪潮整整影响了一代人，只要是有电视媒介的地方，只要那里的孩子买得起玩具。受到这种影响的孩子至少有5亿！”欧美如此，在中国也是如此，而且就人数而言，受到这种影响的中国人在5亿这个估算值中占据了不小的比例。商业心理学家在研究“消费者青少年时期遇到的令自己深刻印象的某种事物或某个产品，对成年后消费取向的影响程度”时，就把变形金刚作为重要的研究对象。每个人的童年都可以是快速而短暂的消费时代，孩子们只记住那些自己印象最深的东西，这也正是变形金刚最初商业策划与营销模式的成功之处。

在孩之宝公司的市场评估中，变形金刚80%的消费者在22～34岁之间，中国人的变形金刚情结也正在这个年龄层中延续。



■狂飙是中国最疯狂的变形金刚FANS之一，5年来他默默从事《变形金刚》漫画及资料的汉化工作，如今他的不少翻译作品已经出版。



把男人变成男孩

TRANSFORM MAN TO BOY

时钟重新拨回到2007年。

7月3日，恰逢美国电影市场一年中最火爆的"独立日档期"，万众瞩目的《变形金刚》在北美首映，引发了万人空巷的观影狂潮，首日便以2785万美元创下星期二单日最高票房。7月4日，又以2907万美元刷新独立日单天票房最高纪录。上映一周便以超过1.52亿美元的票房赶超了电影1.5亿的巨额投资。上映三周，《变形金刚》北美票房已逾2.84亿，正向着"三亿美元俱乐部"挺进。这一成绩轻松打破导演迈克尔·贝个人票房冠军《世界末日》2亿美元的纪录，成为其执导生涯中最辉煌的作品。

7月11日，《变形金刚》真人电影在中国内地登陆，首映日便势如破竹地卷走了2242万人民币的惊人票房。次日，狂热的变形金刚FANS又贡献了1600万票房。这一爆炸性开局，直接导致了一个新纪录的诞生：在中国票房突破亿元大关，《金刚》用了14天，《蜘蛛侠3》用了12天，而《变形金刚》只用了5天。上映两周后，《变形金刚》的票房已超过两亿。


■对于角色新形象的争议随着令人目瞪口呆的电影特效烟消云散。


■《变形金刚》的动作戏节奏快到不可思议。

对于那些尚未观看《变形金刚》电影的人，我不知道现在劝说他们走进影院还来不来得及，但以上这些冰冷的数字却能最直观地表现《变形金刚》的火热。对于任何一个有着变形金刚情结的中国人来说，绝不会对这样的影片无动于衷，即便对变形金刚不甚了解的新生代，也会在大银幕前发出由衷的感叹："酷！"就如同大桥下的那个小男孩。看过这样的猛片之后，或许世上又会多出一个金刚迷。

事实上，对于老金刚迷来说，从《变形金刚》电影公布以来，就在经历一个并不怎么轻松的抉择过程：是留恋于记忆中对《变形金刚》的美好形象，还是期望电影科技带来的全新体验？于是乎，有人在电影放映前联合抵制电影版人物的新形象，有人讥笑擎天柱说话时翻动的鱼唇。但最终，更多人屈服于电影画面无与伦比的震撼，坚守过去的矜持也被逼真的视觉效果炸得稀巴烂。

火爆、迅猛、震撼……那些你想要的

说到炸，这可是"烟火专家"迈导的拿手好戏，电影开始才5分钟就进入迈克尔·贝的绝对领域，该炸的不该炸的反正炸了再说。但相对于几场火爆的动作戏，我更想说的是电影中的"变形"。因为，变形是变形金刚的魅力所在，是让FANS最为心动与着迷的地方，对于变形镜头的处理会直接影响影片的成败。而电影中的变形，只能用那句老掉牙的"变形金刚，超越想像！"来形容了。所有语言都无法准确描述你所看到的，因为一切都发生得太快了！即便是超过5秒的特写镜头，20：9的宽银幕上也有几十甚至上百个零件在运动，就算是那几个在预告片中已经看了一百遍啊一百遍的变形镜头，在大银幕上看也有完全不同的视觉感觉，更不用说霸天虎"路障"在运动中从机器人变为警车那不到一秒的变形时间，还有像五个汽车人同时变形、红蜘蛛戏弄一整队的F-22编队时来回变了几次这等华丽甚至有些奢侈的镜头也都是稍纵即逝，你根本不知道该看画面中的哪个位置，似乎一切都是故意让你看不清，逼着你仔仔细细认认真真地看第二遍、第三遍。

在惊叹之余，缓过神来，对变形效果膜拜了半天却发现一些更为犀利的变形概念还没有出现，能想像用这样的手法表现合体金刚的组合会是何等劲爆的场面吗？看来除了耐心等待两年后的续集，我们别无他法。

推销、聒噪、说教……那些你不想要的

对《变形金刚》电影的溢美之辞听得多了，不妨说说不尽人意的地方吧。商业动画出身的《变形金刚》改编成一部商业电影，其商业性之高恐怕也非一般影片可以比拟。且不说让擎天柱大哥说出购物网站的名字要花多少钱，雪佛莱、GMC、悍马、庞蒂亚克，汽车人变形的车辆清一色都是通用公司的品牌，通用汽车的营销野心昭然若揭。如果能预先知道《变形金刚》电影这么火，死活不给孩之宝授权的保时捷必会有些后悔。至于受领导模块影响而会变形的诺基亚手机和Xbox 360，还有美国大兵们酷似孩之宝品牌产品特种部队(G.I.JOE)的形象，以及水池边小女孩抱着的粉红色小马(孩之宝针对女性市场的My Little Pony系列玩具)……无处不在的内嵌广告不知是该抱怨还是应该习以为常。

对于一部科幻动作片来说，看动作戏、看机器人，《变形金刚》可以说是无懈可击，但说到故事情节，那还是有一些失策与不合理的地方的。与变形、战斗、爆炸镜头几近吝啬的超快节奏相比，影片中大量的时间都浪费在了插科打诨上，一些无关紧要的人物，比如车贩子、胖黑客、S7的特工等角色着墨过多，接二连三的美式笑话虽说完成了逗笑观众的使命，但同时也破坏了"他们的战场，我们的家乡"这种让人紧张甚至有些神圣的气氛。国内引进时宣传说是一刀未剪，但如果剪去一些无聊的枝节，影片的节奏感应该会更加出色。另外，迈克尔·贝影片中的美式英雄主义与说教成分异常明显，《变形金刚》也不例外地成了美国人的"主旋律"电影，影片中多处强调了人类在这场外星人的内战中起到的作用，其实对于大多数只关心变形金刚的观众来说是没有什么必要的。还有，从乱成一锅粥的压轴大戏——街头巷战开始，到影片结束，仓促收尾的感觉十分明显，要拍续集的伏笔星星点点打了好几处，不少观众的意犹未尽之情溢于言表。


■影片中充满了商业玄机。


■人类在这场战争中起到了超乎想像的作用。

尽管如此，《变形金刚》依然是2007年最值得观看的电影，没有之一，只为擎天柱大哥出场的一个镜头也值回票价了。对于自己来说，我会像很多人一样，珍藏这一次的观影经历，就如同珍藏童年关于变形金刚的美好记忆。毕竟，看一场电影欢呼几声可能并不稀奇，但从头到尾和大伙一起鼓了十几次掌的情况恐怕这辈子都不会再有了。就算等到《变形金刚2》时，因为缺少了一个情感从积压到爆发的过程，我们的兴奋最多也只是重复，要想超越恐怕很难。

最后，请允许我当回"祥林嫂"再说一句："每个男人身上都还保存着男孩的基因。去看《变形金刚》吧！这两个多小时也许是把你从男人变回男孩的惟一机会。"



当小编遇到变形金刚

WHEN THEY MEET TRANSFORMERS

说起来，UCG全体小编几乎都在孩之宝市场调查所示的目标年龄人群当中，只有少数因为当时的年纪关系，或是当地没有播放过《变形金刚》动画而对变形金刚知之甚少。因此，在制作这个特企之前，就已经设定了其中有一个环节是小编们的怀旧时间。不过，毕竟是十几二十年前的事，所以关于变形给的回忆，还是给了大伙一些提示，比如最喜欢的角色、印象最深的一集动画、买过什么变形金刚玩具……虽说有提示，不过大家的回答倒是不拘一格，并没有完全照着提示来，其中还有不少暴料。如果各位看过之后有什么感想的，也可以忆一忆童年，说说自己小时候关于变形金刚的难忘经历，我们会挑选一些精彩有趣的与大家分享。



GOUKI

小学时，爸爸去广东出差，给我带回来几本“大漫画”，之所以说是“大漫画”是因为这个漫画的开本大小和现在的UCG杂志差不多，而在这之前，我只见过小人书连环画。“大漫画”的书名叫《变形金刚》，故事从“塞博登星球”开始，“柯博文”、“麦加登”等机器人逐一登场，从外太空打到地球，气势之雄伟场面之浩大，比《咪咪流浪记》之流强太太多啦！紧随其后出现在校门口小店的就是各色变形金刚的贴纸、洋画等等，不知道截留了多少同龄人的早饭钱。

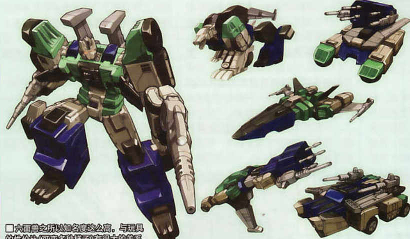
盼星星盼月亮，传说中的动画终于在我们那里开播了，我至今都还记得“特约点播动画片《变形金刚》”的那个中年秃顶白酒厂厂长在每集动画开始前用浓重的方言致词的情景。直到动画开播，我才明白，柯博文就是“擎天柱大哥”，而“麦加登”就是有一双红眼睛的威震天，十几年后，我来到广东，终于明白“Megatron”读起来就像广东话里的“麦加登”，这是后话。

动画虽然开播，但自己看得并不痛快，原因很简单，要上学。那会儿也没有录像带、DVD、BT下载……总之错过了就错过了。直到有一天在我错过了N集之后终于赶上了好时候，怀着激动的心情开始新一集的征程，却发现在酒厂厂长致词之后，动画正式开始之前，多了一段“神奇的广告”——天啊，天底下怎么会有这么好玩的东西！大力神！擎天柱！飞行太保！

于是，从这个时候开始，有一个“变形金刚玩具”就成为了我的终极目标。到了小学三年级的时候，自己终于有了第一个变形金刚——弹簧，这是我花了一下午时间，蹲在商店的玻璃柜前面一言不发打死都拖不走死皮赖脸换来的——但其实我对弹簧并没有太多感情，选择它，完全是因为它比其他变形金刚可以多一种变形而已。至于说自己最向往的，废话，当然是擎天柱大哥了！——有谁会不喜欢擎天柱大哥吗？我们那里一个幸福的傻小子自从擎天柱大哥降临到他家之后，就从一个跟屁虫变成了孩子王，这个地位甚至一直持续到高中，大学之后听说是一个成功人士，我敢说就是因为擎天柱才改变了他的一生！来到编辑部之后一次闲聊，听说纱迦也有一个擎天柱，天哪，和纱迦一比，我的童年简直就是黑白的！



□“自由是所有有意识生命的权利。”擎天柱高大的形象可谓深入人心。



□六面兽之所以知名度这么高，与玩具的性价比（可变多种样子）有很大的关系。



炎骑士

我第一次接触《变形金刚》动画的时候还是上幼儿园。那个时候家乡的有线电视还没有普及，更谈不上看到上海电视台播放的《变形金刚》了，直到这部动画在全国掀起变形金刚的热潮后，老家的电视台才开始播放。家里那台老旧的十四寸小彩电还经常收不来信号，所以结果就是看了这集看不到那集，这也就造成了G1在我的脑海里没有完整的记忆，幸好那几个经典角色我还是记得很清楚，多年以后重温这部动画的时候还是相当的感动。相比上海电视台译制的G1动画，我接触更多的则是后来那部日本制作的《头领战士》，里面的那个“电脑怪杰郭文”是我最喜欢的角色，因为他够热血，敢于同实力强于自己的六面兽针锋相对，印象最深的一集就是郭文不顾被汽车人开除的警告执意去同六面兽决斗，虽然看似行事鲁莽，但从他身上可以感受到作为一个汽车人战士所应有的胆识和气魄。

至于变形金刚的玩具，我从来没有拥有过。小时候的玩具特别少，加上父母对我管教很严，导致我从来不敢直接提出买玩具的要求。记得《头领战士》在家乡热播的时候，六面兽的玩具卖得很火，我背着父母向爷爷提出买这个玩具的请求，结果后来被父母知道了，玩具没有买成，还挨了一顿臭骂。



邪魔天使

《变形金刚》中的角色多到让人数不清，而小邪印象最深的是红蜘蛛。他的自大、骄傲、时不时犯犯傻都深深地吸引着我，虽然他老是想替代威震天统领霸天虎，但最后都以失败告终，李丹青老师那华丽的声线将这个角色的魅力进一步扩大。不过小邪当时觉得最奇怪的是，为什么这么一个有反意的家伙威震天还把他留在身边？不仅如此，威震天变成手枪后一般都是红蜘蛛拿着（另一个是声波），这关系真让人纠结。而且这家伙还是个小强体质，都成灵魂了还时不时出来搅一搅局。

说到印象最深刻的一集动画自然是第一集啦！当时感觉世界上居然有这么一部新奇的动画，这些会变形的家伙太酷了！也许从现在的眼光来看这样的动画有些简陋，但对当时的孩子们而言这就是他们的一切，他们的追求。小邪小时候是个疯狂的“变形金刚饭”，总缠着老妈去买变形金刚玩具。由于当时国内工薪阶层收入普遍不高，任何一个变形金刚的价格都不低，尤其是擎天柱，超过百元的价格让人望而却步。所以我退而求其次地买了一个挖土机，然后每隔一段时间买一个，居然让我把“大力神”给凑齐了，这花的钱已经大大超过买一个擎天柱了。记得当老妈买了最后一个搅拌机过后十分后悔地我说：“早知道这样当时还不如一咬牙给你买个擎天柱算了。”



□说话尖酸刻薄的红蜘蛛也有数量众多的“粉丝”。



D·S

最喜欢的角色：爵士。戴着墨镜的感觉很酷，而且特工组组长的身分也足以让人侧目，不过在电影中被威震天一把撕成两截的下场太让我无法接受了……

印象最深的一集动画情节：天火刚出场的那一集，压倒性的火力与装甲简直是“无敌”的代名词，尤其是它最后一把撕下霸天虎标志换上汽车人胸牌，然后说：“从现在开始我不是霸天虎，而是汽车人。”那时候，简直让我激动得跳起来。

买过的变形金刚：最开始买的都是一些国内仿制的小玩意，也就两三块钱一个吧（但在当时可是“巨款”），后来买了很多“头领战士系列”的商品，惟一一个能记起来名字的就是六面兽了，虽然是磨着家人花了五十大元买的，但仍然觉得性价比超高。

其他关于变形金刚的回忆：某次在家里向弟妹们吹牛自己也会变形，结果折来掰去最后险些搞得关节脱臼。



最喜欢的角色：当时在男孩子中很流行的游戏就是“我是谁”，即每个人指定一个角色为自己。当然人气高的角色可不是你说当就能当的，得让其他伙伴认可才行。记得当时所有人都想当霸天虎，因为只能变汽车的汽车人不够酷。但本人不幸在划拳中落败，只好选汽车人当自己的化身，想来想去只好选了一个录音机。后来渐渐地这个角色便成为我的最爱。印象中录音机好像没败过，当然有可能是我的选择性失忆，呵呵。

印象最深的一集动画：好像是中后期的一集里，浪花到一个岛上之后，借助岛上的神秘力量变成了一名男子，还爱上了当地酋长的女儿。当时看到这集时被吓到了：你这是变形金刚还是“变性金刚”啊？当然故事的结尾还是浪花挥剑斩情丝，投身于反抗霸天虎的革命中去了。

买过的变形金刚：钢锁，国内盗版，买回来当晚即摔坏右手；汽车人磁带部队的钢钳和犀牛，因为买不到录音机，只好买磁带回来过干瘾；擎天柱，当时买一个擎天柱还是挺拉风的了，记得似乎是自己攒了两个学期饭钱才买的。

一直迷惑的问题：变形金刚的密度。有一集我印象特别深刻，变形后的威震天和声波躲在一个皮包里，被不知情的警卫一手拎进入军事基地，之后两人便冲出来窃取机密。根据质量守恒定律，物体的质量不随其外形而变化，就算那名警卫是天生神力，想必威震天和声波加起来也不到50公斤。这么算下来的话，构成这两位的物质的密度一定小到不可思议。照说一阵风吹来应该就能将他们吹跑了，呵呵！



■声波和录音机因为体内有一批小兵，所以总显得有些与众不同。


■大力神是合体金刚里的人气王。



变形金刚玩具在我那个年代就是“奢侈”的代名词，大力神的一只脚要卖17元，钢索要卖42元，而100多元的擎天柱更是想都不敢想——这几乎是当时爸爸妈妈月薪的总和，在那个时候，哪个邻居家小孩如果有擎天柱，那可就真是“大哥”了。那时隔壁一栋楼有家孩子，因为父母离异的关系，总能拥有一些新的变形金刚(因为离异的父母们总想用物质来补偿孩子精神上的损失)，我至今还记得他有过哪些变形金刚：大力神全套、飞天虎全套、机器恐龙全套、声波和他的小兵全套、录音机和他的小兵全套、擎天柱、威震天、红蜘蛛、铁皮、大黄蜂……天啊，我父母整年的收入恐怕也买不起这么多变形金刚！

当时还是小学生的我，在父亲的严厉管教下，只能周末才能打开电视看《变形金刚》动画，但“上有政策，下有对策”，我房间里的一台小收音机成了我解渴的良方，偷偷打开收音机，居然能搜索到电视台里播放《变形金刚》动画的声音！所造成的后果就是我的大部分《变形金刚》记忆是通过声音来记录的，也许我无法一眼辨识出某个汽车人或者霸天虎的造型，但你知道让我听一下声音，我就知道他是谁。

当时因为某些原因，在擎天柱与补天士两代汽车人领导之间有一个动画断层，记得是过了很久差不多我上初中了，才在一次偶然的机会里看到了讲述这场大决战的《变形金刚：大电影》，长达90分钟的动画让人看得大呼过瘾，也明白了惊破天原来就是威震天，补天士是如何从热破这样一个小伙子成长起来的，尤其是其中的主题曲《The Touch》令人过“耳”不忘，而这偶然的经历也成了我在小伙伴中炫耀的资本——他们中大部分都还没看过呢！

每个孩子都想要一个变形金刚，我的父母也没有让我失望，父亲靠他一次牌局的盈利给我买了一个“闪电”——一个可以变成坦克和飞机的霸天虎，其实我并不喜欢霸天虎，但是在父母看来，都是40多元的价格，显然这个能变形成三种形态的玩具要比那些只能变两种的“要划算”，而对于变形金刚玩具的极度渴望也让我没有太多的思考空间，闪电也成了我迄今为止第一个也是惟一一个但不知道会不会是最后一个变形金刚。

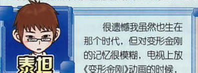


谈起变形金刚那我可有好多话想说，因为这是我小时候最热爱。第一次看《变形金刚》动画还是在我小学5年级的时候，它的出现打破了我对许多事物的认识。哦，原来飞船还可以是扁扁梭子状的；世界上还有氖射线和全析影像这种高科技；原来坏人可以比好人强大那么多……现在对G1版《变形金刚》动画的记忆虽然无法像过去那么清晰，不过我始终记得名叫“小机器人”的那一集，在那一集中众多汽车人变小之后钻入了威震天的体内。哇塞，原来威震天内部结构如此复杂，居然还有庞大的机械卫兵，真是大开眼界。在那集中威震天的经典名言：美妙的塞伯坦，金属制成的月亮……让我永远不能忘记。在我心目中一直认为威震天是最热爱故乡塞伯坦的人，因为他一直在想方设法把地球的能源搬到塞伯坦去，以便尽快让其复兴。

在《变形金刚》中，无论敌我善恶，许多角色都是个性鲜明。据我调查很多人都喜欢红蜘蛛，我也不例外。除了这个奸诈却又有些脑短路的著名角色外，我个人最欣赏的组合机器人就是由巨狰狞组合而成的冲云霄。记得在某一集中，当巨大外星生物袭来，全部机器人选择逃亡的时候只有冲云霄像真男人一样挺身而出，并大吼道：“我们受不了了，我们不想再逃了，巨狰狞组合成冲云霄……”

以上这些回忆片段在我脑海中依然清澈，这些早就形成了我的终身记忆。希望年纪稍大一些的玩家能够和我有同样的共鸣。


■上海金刚迷陈鉴昊收藏的擎天柱大哥，这可是当年无数人的童年梦想。



很遗憾我虽然也生在那个时代，但对变形金刚的记忆很模糊，电视上放《变形金刚》动画的时候，我要么是因为没写完作业家长不让看，要么就是在和一帮同学弹玻璃球翻烟盒。从无聊的童年到忙碌的现在，我和每个平凡的男孩子一样，经历了无数比看动画片更容易被记住的故事，忘掉了无数没必要留下占内存的回忆，所以今天你问我变形金刚，除了擎天柱、威震天这些角色名，其他的我没有半点印象。当然说起来，我还能想起集市上摆摊的老头老太太们倒卖组装的变形金刚模型，那时候我们的山沟相当闭塞，我并不知道何为组装何为原装，因为我从来没见过正版的变形金刚。那些倒卖变形金刚的老头子和老太太们想必今天已经不在了吧，不知道他们当年生意好不好，有没有给儿女赚够学费……变形金刚，看起来我就记得这么多了。





一谈到变形金刚，大伙都“井喷”了，那我就少说两句。我喜欢的变形金刚角色挺多，老大哥擎天柱和大反派威震天就不用说了，最近了解了变形金刚的世界观后，我又觉得阴谋家震荡波是个挺有魅力的家伙。小时候的话，最喜欢的还是计算王，“我们成功的概率是86.8475……”用这种腔调说话实在是太牛了。印象最深的一集动画是铁甲龙的一只眼睛被打瞎了，几个霸天虎去偷猛大帅眼睛的那一集，为什么印象最深？因为这是我在当时漏掉的惟一一集，剧情是我的死党口述的，他的口才不错，所以我一直认为那一集是《变形金刚》动画中最精彩的一集，有点“看不到才是最美”的意思。我小时候买过三个变形金刚，两个几块钱的杂牌货，刚拿去学校就被老师没收了；还有一个是浪花，花了数十元巨款(那是当时一年的压岁钱)，浪花不是我想要的，只是因为大力神、擎天柱都太贵了，不过浪花让我知道原来世界上还有气垫船这种东西。其他的记忆嘛……我的同学有个擎天柱，我求了好久他才让我玩，结果我在磨汽车人的热感标志时，居然掉下来了，还好热感标志有备用的，不然真不知道怎么向那位朋友交待。



变形金刚游戏掠影

TRANSFORMERS THE GAME

ACE飞行员：《变形金刚》风风光光，不过说到由它延伸的视频游戏产品，那就只能用凄凄惨惨来形容。像我这样的超级FANS都不好意思告诉你《变形金刚》还出过游戏。《变形金刚》游戏质量低劣除了和其他动画改编游戏犯了许多同样的毛病外，"变形"这一主题也成为当时厂商和主机无法绕过的一道坎。



1985年

历史上首款《变形金刚》游戏是在Commodore 64平台上推出的。平心而论，以1985年的技术水平和C64的硬件条件，起码熟悉动画的人还能在仔细辨认的情况下看得出这是变形金刚，而且还有两帧的变形过程。C64版《变形金刚》是一款射击游戏，玩家扮演正义的汽车人去对付霸天虎。令人欣慰的是，游戏一上来就可以让你选择包括擎天柱、铁皮、爵士在内的五位汽车人，界面和FC版的《太空堡垒》初代一样简陋。玩家可以在游戏中途任意切换选择这五位汽车人，他们都是靠激光枪射击来消灭敌人，几乎没有什么区别。因为汽车人的能力各有不同，比如擎天柱大哥很结实，无论是防护盾、体力还是攻击力都是最大值，所以基本上是和敌人拼命的最佳人选。可惜大哥没有飞行能力，所以遇到需要飞行的地方就要换上喷气机。也许这个游戏设计出来就是不想让人玩下去的，所以游戏的难度只能用惊世骇俗来形容。令人惊讶的是以当时的硬件，游戏的背景音乐居然还奏响了变形金刚的主题旋律——Transformers, more than meets the eye!

1986年

1986年，日本的Takara在FC主机上推出了一款《变形金刚》游戏，或许它是许多大龄玩家惟一有点印象的一款2D《变形金刚》游戏作品。在我所认识的朋友当中，对这款游戏的评价就一个字——难。玩家扮演汽车人通天晓，很可能当你走出没几步就会被第一个敌人干掉。有人总说Capcom的《魔界村》难，《洛克人》难，PS版的《阿兰多拉》难，其实他是没有玩过FC版的《变形金刚》，在那里面每个敌人都是BOSS，玩家几乎没有还手的余地。至今我都没有听说有谁脑残到把这个游戏打过第一关。无聊之余我去youtube搜索了一下，试图找到这款游戏的相关高手视频。令人欣慰的是搜索结果为"0"，看来当年不是我的无能放弃了这款游戏，而是全世界玩家不约而同地都放弃了这款游戏。引用国外网友的一句话就是：你玩这款游戏还不如选择自杀。

2000年

在2D游戏时代，《变形金刚》低劣的表现可以说是遗臭万年，以至于日后就没有出过几部游戏。转眼间来到了2000年，这一过就是十多年。变形金刚中我们熟悉的擎天柱、威震天也变成了3D形态，这就是《变形金刚：野兽战争》。就我个人来说，在感情上我是不承认《野兽战争》是变形金刚的，看着里面简陋而又丑陋野兽金刚，完全抹杀了我童年美妙的回忆，我真的无法将擎天柱和一只智商低下的大猩猩联系在一起。但不能否认《变形金刚：野兽战争》在整个变形金刚的历史中还是扮演了比较重要的角色，在变形金刚的游戏历史上《变形金刚：野兽战争》也比之前那几位难兄难弟要强一些，起码能够玩一下。《变形金刚：野兽战争》推出过N64版和PS版，游戏的类型改为了3D格斗。请不要拿《铁拳》、《VR战士》这样的标准去衡量它，因为它也就徘徊在及格线的水平，稍微再苛刻点的话它又将沦落为垃圾游戏。





2004年

纵观所有《变形金刚》游戏，仅有这一款作品对得起"变形金刚"这四个字，这就是由Atari发行，Melbourne House制作的《变形金刚：雷霆舰队》。《雷霆舰队》动画系列于2002年8月30日在北美Cartoon Network电视频道正式开播，其动画水平与十几年前不可同日而语，这次出现在观众面前的是更完美、更有感觉的变形金刚。《变形金刚：雷霆舰队》全剧共52集。在剧情上，《雷霆舰队》与前作并无明显衔接痕迹，而是设定为发生在变形金刚G1平行空间内的全新故事，整个故事的宏观背景与G1并不完全相同。《雷霆舰队》的推出再一次将广大观众瞩目的焦点汇集到变形金刚这个老牌动画品牌身上，按照现在的惯例，热门动画必定要推出游戏。2004年，游戏版登陆到了如日中天的PS2上，游戏很好地再现了动画的精髓，一看画面就给人诚意十足的感觉，它的画面甚至可以用优良来评价。游戏中玩家不但能够看到顺畅的变形过程，而且变形与战斗结合得不错。这是一款为第三人称射击游戏，其中甚至会出现比较自己大上10倍的巨型金刚。游戏还难得地表现出紧张而又火爆的氛围，让玩家感受了科幻战争的五光十色，当用枪械干掉敌人后会看到让它们粉身碎骨的爆炸。如果你是变形金刚的FANS，《雷霆舰队》的游戏版将是你不错的选择。



■《变形金刚：雷霆舰队》是惟一对得起变形金刚之名的游戏作品。

2007年

变形金刚最新一款游戏作品就是不久前才推出的《Transformers: The Game》。由于《变形金刚》电影热潮席卷全球，所以只要是游戏玩家多少都会接触到这款游戏。关于游戏的素质我想大家也都应该心里有数，一款好游戏是需要时间的沉淀才能创造出来，而这种赶在电影档期推出的改编游戏除了赶时髦赚钱外，就没有其他目的了。由于《Transformers: The Game》全部设定取材于原创的电影，如果不看电影先玩游戏的话，老观众对里面的造型不会有什么亲切感。而当玩家看过电影后情况会更加糟糕，因为和电影比起来游戏简直到了无法忍受的程度。用以上这些辞藻评价这款游戏或许刻薄了些，这也可能是当年爱得太深导致的。虽说本作并没有获得什么好评价，不过和同期推出的其他更加拙劣的电影改编游戏比起来，这款作品凭借其较出色的画面和变形系统还能坐上头把交椅呢！

ROCKMAN ZX ADVENT
ロックマンゼクス アドベント

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 windx 编 炎骑士 美编 NINA

洛克人 ZX 降临	Capcom	ACT
NDS ロックマンゼクス アドベント		日版
2007年7月12日	1人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

对于"《洛克人》系列"的所有支持者来说，没有什么能够比第一时间玩到最新的作品再令人兴奋了。作为整个系列诞生二十周年的纪念，这款《洛克人ZX 降临》绝对是充满了诚意的热血之作，丰富的形态变装系统、一如既往的爽快感以及循序渐进的难度设置绝对令这款游戏成为许多玩家近期最爱。嗯，不说了，热血沸腾的战斗已经开始了，洛克人军团的战士们，GO！

基本操作

键位	功能
Y键	主武器攻击
R键	副武器攻击
B键	跳跃
L键	冲刺
X键	切换形态
A键	某些特殊形态有用
START键	调出游戏的主菜单，内容分为状态操作等几类。



状态操作

项目	说明
道具	查看拥有的道具，其中A类道具是消耗品，B类是提升能力的装备品，而C类道具则是自动使用的特殊物品。
任务	三项分别是当前的任务，完成的任务和接到的分支任务。
设定	可进行键位设定和攻击方式等游戏的设定。
简历	可查看当前的变身所拥有的攻击能力。
下屏	查看地图，本攻略内的地名在传送或查看地图时可看到。
状态	可查看当前的生命数和E水晶拥有情况，切换变身形态、变身的主副武器、使用E能量罐。

游戏难度

在开始游戏时只可选用两种游戏难度，不同的难度下虽然关卡没有什么大的变化，但敌人的攻击方式都会有很大的不同，想要体会"《洛克人ZX》系列"精髓的话，还是要从普通难度开始进行攻略。由于难度的不同，游戏中许多地方会有变化，下面就将各个难度的差异点介绍一下。

疯狂模式

マニアックモード

专家模式通关后出现的模式，此模式下敌人的攻击力和防御力都变得更加强大，而BOSS的攻击也会更加疯狂。攻略时碰到尖刺障碍也会直接死亡。而此模式比较变态的是在游戏中无法得到增加HP和能量上限的道具和后备能量的E罐。

初学者模式

ビギナーモード

在此模式下敌人的攻击频率很低，同时攻击力也很弱。攻略时碰到尖刺障碍时只会损失HP。

专家模式

エキスパートモード

也就是普通难度，敌人会发挥真正的实力，BOSS攻击的频率也会上升。攻略时碰到尖刺障碍会直接死亡。开启传送点时需要消耗100个E水晶。



传送点

游戏中有区域的设定，而大多数区域的开头都有传送点，开启后就可以在记录点选第2项直接传送到开启的传送点处。传送点开启后地图上相应地点便会变成红色，根据难度的不同，开启传送点所需要的条件也不一样。初学者模式内开启传送点时不需要消耗E水晶，而专家模式和疯狂模式内，分别需要100和500个E水晶才能开启。有些地点的传送点要满足条件才能进入，比如レギオンズ的4区，要在取得冰鳄能力后站在2区第一个飞行机上才能进入。

形态介绍

游戏中包括隐藏形态在内一共有16种形态，每个形态都拥有不同的能力和攻击方式。在这里将除隐藏的modela形态外的所有形态的能力和招数都例举一下，让大家更好地发挥角色的作用，同时也可选择合适的角色进行攻关。

（注：根据最初男/女主角选择的不同，诸多形态的某些招式上也有着细微的差别。）

普通形态



最普通的形态，男女主角的攻击方式有所不同。此形态没什么特别强力的攻击方式，Y键普通武器攻击而已。其独特点在于能够按↓键进行下蹲移动，在水面下会自动上浮，同时可在水面上起跳一次。

modelA



Y键：洛克炮射击，按住后可发动二段蓄力攻击。

R键：锁定攻击，按住后锁定敌人，放开后即会进行攻击。

A键：按住后可锁定周边的所有敌人，并进行强力的扫射攻击，但要消耗所有的能量。

modelZX

R键：洛克炮射击，按住后可发动二段蓄力攻击。

Y键：斩击，连按可进行三连击，按住一定时间后可发动蓄力斩。

上+Y键：升龙斩，攻击空中敌人（女主角专用）。

空中/上+Y键：回旋斩，攻击范围和判定都很大。

空中/Y键后按下：可保持空中斩后的攻击动作，切掉下落过程中遇到的敌人。

空中/下+Y键：落地斩，攻击正下方，落到地面时会溅起两个攻击石块（男主角专用）。



modelL



水中按B键：漂浮，能在水中自由移动。按L键还可快速地冲刺移动。

Y键：长矛攻击，蓄力攻击为释放冰龙。

漂浮中+Y键：长矛旋转攻击，攻击范围很大。

下屏特殊能力：会显示当前场景周围存在的道具。

modelP



Y键：苦无攻击，攻击范围和频率都很高。蓄力后会放出会反弹的大型飞镖。

空中+上键：靠近空中平台时按上就可伸手钩住平台，此时苦无攻击的范围会变。钩住平台时按上可爬上平台，而站在平台上快速按两下下键就可掉下来钩住平台。

下屏特殊能力：会显示当前场景周围的地形，同时也能看到敌人（包括隐身的）。而在下屏点击敌人后，角色会放出跟踪飞镖进行攻击。

modelF

Y键：右手炮，按住可发出蓄力攻击。1级蓄力可破坏砖块和打飞小敌人，二级蓄力会多一招火焰。

R键：左手炮，蓄力能力同右手炮。

下屏特殊能力：可编辑火炮的轨道，。变身为modelF后按START键，然后点右下的图标，就可以编辑火炮的轨道了。



modelH

Y键：横斩，按住蓄力可发出龙卷风攻击。

R键：纵斩，按横、纵、横的顺序攻击，第3击可成为剑气攻击。

空中+L键：空中冲刺，配合方向可进行左右和上方的冲刺。

空中+B键：空中漂浮，能持续呆在空中一段时间。

下屏特殊能力：查看BOSS的弱点。



クロノフォス　水怪

L键：冲刺，配合方向键可在水中自由移动。

Y键：冰刺攻击，按住蓄力后可释放让时间变缓慢的技能。



ディアバーン　火鹿



L键：冲击，带有短时间的攻击判定。

Y键：三方向火箭攻击，初期十分有用的攻击招数。蓄力后会放出两个回旋镖进行攻击。

蓄力时按上：强顶攻击，不但能破坏上方的挡路砖块，同时跳跃高度也是初期的几个形态中最高的。

蓄力时跳起按下：陨石踢，很帅的招数，可扫掉前下方的挡路砖块。

ローズバーク　蔷薇



绳索旁+上键：可变成花形态盘绕到绳索上，进行上下移动。

Y键：棘鞭攻击，蓄力后鞭子会带电。在绳索上时Y键攻击后再按方向可控制角色移动到面前的绳索上。

R键：头部针刺攻击，蓄力后攻击带电。在绳索上时变为霰弹攻击，蓄力后也会带电。

アーゴイル　忍犬



Y键：发射爆雷进行攻击，爆雷会反弹。

R键：控制分身发动踢腿。要用这招得先按R蓄力来放出分身。出现分身后放出爆雷再按R键可发动强化爆雷攻击，威力更大。另外分身可获得一些你获得不了的道具。

カイゼミーネ　蜂后



Y键：尾刺攻击，蓄力后攻击会带雷属性。

B键：飞行，连续按后会不断上浮。

坑洞+下键：在看到特殊的管道后按下键可控制蜜蜂钻进去，然后按跳可将管道拔出来。而钻入后按上就可脱离出来。

コンドロック　吉他骷髅

Y键：音乐攻击，范围为身边一圈。蓄力后变为吉他敲击。

空中+方向键：跳跃到墙壁上后按住相应的方向键可让骷髅贴在墙壁上，利用这个可让挂摆的位置下降，出现新路。

空中+B键：可在空中漂浮，并水平移动，不过要消耗能量。



テスラット　电刺猬



L键：滚动，配合下键的话可钻过一些狭小的地区。

Y键：电枪攻击，蓄力后变为多个电球。在地面上、空中和楼梯上，电球的攻击方式都不一样。

バイフロスト　冰鳄鱼

Y键：齿轮攻击。

R键：咬击，可破坏一些平常无法破坏的砖块。按住时嘴里的冰柱会不断放出攻击。

方向键：这个形态的特点就是身体巨大，而移动得十分缓慢。冰鳄转身时尾巴会带有攻击判定。



序幕

“啊，打开了。”神秘的研究所内，两名士兵依照指示潜入了当前的房间，不过进入房间后却感到有些失望，这里像被洗劫过一般空旷，玻璃容器也都被破坏了。不过场景中央的容器却完好无损伤，这其中封印着一个半机器人少年。看来会有些收获，于是两人便开始对容器进行调查，但此时冲来了一队狂暴机器人，激烈的交锋触动了场景中央的容器，少年苏醒了……

“这里发生了什么？”苏醒的半机器人少年不禁问道，不过战斗让之前的队伍全灭了，没有可以回答他的人，而苏醒的少年连自己的名字也想不起来。迷惑之际少年身边闪现出了一个身影。是名为潘多拉的半机器人：“格雷，作为洛克人中的一员，你苏醒得太早了。由于控制你的意识还没有完成，所以由我来对你进行处决。”紧接着一道雷光打向了格雷。面对强敌和突如其来的现实，一时无法理解的格雷开始了逃跑。

なぞの研究所

由于是最初的关卡，在进行过程中会教授一些攻关的基本操作。首先是跳跃的运用，记得按住能够跳得更高一点。接着会提示画面中的青色部件是可以打坏的，要运用连续攻击和跳跃攻击。来到泄露毒气的管道处后，要用下蹲来通过，前进后不久就在瀑布处就遇到了本关的BOSS，这个鼓着两个大眼睛的BOSS很容易对付，只要跳到其手上攻击眼睛就可。期间要注意另一只手到你头上进行夹击。胜利后主角随着断桥一起掉下了瀑布。



ハンターキャンプ

苏醒后的格雷发现自己正躺在床上，之后进来的猎人告诉格雷这里是营地，这让因为追杀而恐惧的格雷放下了心来。在最初的房间发生了剧情后出门，来到4号房。最内部看到了存档点，今后就在这种类似的装置处进行记录。在存档时顺便登录了资料，主角成为了猎人，而后就开始帮助大家完成任务。接着一路向右前进，来到了运送列车处。

ゆそう列车

要点

变身后便拥有了多个新能力。要利用冲刺能力通过一开始的三个球。然后是攀檐能力，可以贴墙攀上高处了。接着要利用锁定攻击击破之后的敌人，而带电装置要用蓄力攻击才能打坏。不久后到达了第二车厢，在这里遇到了鹿形半机器人ディアバーン。ディアバーン的属性是火，弱点是头部的双角。攻击方式如下：

火箭攻击：用跳跃就可轻松躲避。

冲刺攻击：攻击前会出现准星。此时不要站它头顶的车厢上。

火焰腿：跳起后向斜下方攻击，或快速用冲刺或后退。

和这里的士兵交谈后接到了第一个任务，将收容装置运送到本部レギオンズ。レギオンズ是数百年的战争结束后，各国代表集合起来形成的联合政府。而容器内收集的物品则是拥有神奇力量的活性金属。令人疑惑的是，格雷竟然能听到活性金属的声音。这时袭击列车的敌人到来了，同伴担心车头急忙赶去，而格雷这边则冒出了追杀者潘多拉和普罗米帝。面对强敌格雷当然不是对手，不过容器内的活性金属modelA发出了呼喊，在它的帮助下格雷进行了变身。



见状的普罗米帝开始狂笑，他告诉格雷：“既然你获得了这个能力，那么今后将不断有其他拥有洛克人能力的人出现在你面前。当你战胜他们并生存到最后，你将得知自己的真实身份，并得知这个世界的一切。”说完后离开了，而格雷则担心同伴，向车头行进。

接近车头会遇到BOSS战，对手是洛克人战士火鹿，胜利后便克隆了火鹿的力量，点击下屏相应的图标就可变身。利用强顶和火焰脚将列车剩余的车顶和车内碎片清除后就可以继续前进，来到车头了，之后回到营地。

ハンターキャンプ

由于主角在这次任务中的表现很不错，所以暂时将modelA交给主角保管，然后回到存档点报告，获得了任务奖励。不过此时却收到了レギオンズ最高权利者——三贤者的联系，他们对被活性金属选中的洛克人，也就是格雷产生了浓厚的兴趣。他们告诉格雷，他获得的能力叫R · O · C · K system，在数百年战争时和历史有直接关系。不过现在还不能告诉主角太多，最后格雷和贤者约定了去レギオンズ听取身份的真相后便结束了对话。

然后格雷获得了红色钥匙卡，能够穿过红色的门前往营地附近的地方了，在那里有能够维修列车的零件。接着来到营地2区，攀墙到右上，进入红色的门内，一直往右上前进，来到了しんりょくのタワー。

しんりょくのタワー

要点

这里有旋转的绿色植物档路，要攻击根部的红点才能造成伤害。挡路的钉板要攻击多次才能让其倒下成为通路。之后来到塔中部，警报响起后一路向上前进，来到2号区后和机械蜘蛛对战，它旋转时跳开脚跟部后用蓄力攻击攻击眼睛就可。这里有个注意点，当你攻击蜘蛛的脚到一定程度时，它会发动钻击将相应颜色的砖块打碎，然后你就可跳到下层，当你掉到最下层时（砖块下有电击），干掉机械蜘蛛后才能到达开启3区传送点的地方。胜利后来到3区，这里需要利用攀墙跳到达上层。最后达到4区，这里有个绿色的机械蔷薇（ローズパーク）正妄图消灭我方的同伴，战斗一触即发。

ローズパーク的攻击属性是雷，弱点没有，大部分时间会吊在藤条上攻击。攻击方式如下：

电域攻击：发射出的三个电镖会形成一个区域，对主角构成伤害，一般冲刺靠近BOSS就没事了，正好攻击。

鞭藤二连击：攻击范围很短的招数，别靠近它就行。

电极攻击：蓄电后发射出范围很广的电极，建议在看到它蓄电时变身为普通形态蹲下。

TIPS 游戏中男女主人公路线只在初期有少许不同，因此本攻略中将不再分别详细介绍，只以男主人公路线为主。

胜利后又获得了蔷薇的变身能力。在之后的房间，主角见到了那个因恐惧而陷入混乱的同伴，不过突然间他的力量被这里的神秘装置所夺走了。此时冒出两名男子，是modelH的拥有者海利奥斯(ヘリオス)和modelP的拥有者夏露娜克(シャルナク)。从两人的口中得知了这个装置的名





称是modelV，将其回收便是他们的主要目的。同时他们也注意到了主角是modelA的拥有者，看来以后的战斗不可避免。

在之后的场景中，利用植物的爬绳能力，来到了传送点，向右就是个记录点，传送回营地。然后来到营地3区后进入右下的门，来到了ごっかんの流水。

ごっかんの流水

要点

这里会出现新地形冰块，在上面行走会有惯性。这里用火鹿的火属性攻击可以将冰块融化。2区会遇到触手怪，要先将其触手打掉，然后攻击核心。火鹿的攻击范围很广，可以利用。在3区，这里的目的是进入5个门内破坏装置，当门内有可破坏的装置时，门上方的标识会闪现光芒，有些门要打碎冰块才能进入。破坏5个安全装置后来到右边，进入门内来到4区。这里遇到了modelL的拥有者帝迪斯(テティス)和modelF的拥有者阿多拉斯(アトラス)。他们告诉主角，战斗到最后的幸存者便可以成为世界之王。接着迎战水怪クロノフォス。

クロノフォス的攻击属性是冰，也没有弱点，同时只有攻击腹部才能造成伤害。由于火鹿的攻击正好容易打其腹部，同时跳跃力也强，推荐使用。攻击方式如下：

钻地攻击：见它入土并冲过来时跳跃躲避。

冲刺攻击：一声呼喊后向主角冲来，这招用ディアバーン的变身很容易跳开。

冰刺攻击：有两种版本，第一个是尾部的4发，找到空隙躲避就可。然后是出现在屏幕中间连发6发冰刺，看清方向从左闪到右再窜回来就可。

胜利后获得了在水中自由移动的能



力，冲刺是快速移动。利用蓄力的缓慢时间技能，来到了下一场景。这里要解除开关的限制，开关和其弱点的对应关系是炎的弱点是电气，电气的弱点是冰，冰的弱点是炎。进入右面的门后，先变身为火鹿，用火焰脚和强顶打碎挡路的砖块，然后攻击冰属性砖块。接着变身为植物来到上方，在最后用蓄力电攻击击打开关。向右进入水中，用水怪的的能力穿过冰尖地带，攻击最后的开关。出门后发现右边可以进入了，进入ゆでん。

ゆでん



要点

进入了火焰密布的油田，入口的士兵告诉格雷，他的同伴正被厉害的家伙攻击而陷入危机，希望主角尽快去帮忙。这里的敌人都要攻击特定的红色部位才能摧毁。不久后来到区域2，这里的碎裂管道可用火鹿的能力破坏，然后会遇到中BOSS蛇怪。由于BOSS的头部比较高，同时还有流沙，建议变身为能三向攻击的火鹿形态进行攻击。

胜利后来到区域3，这里有许多房间可以进入，其中可以救助到入口士兵的同伴们。接着在向右边行走时挡路的士兵叫你想办法救出被困在没电的房间内的同伴。此时来到雷电标志的门内，利用植物的Y和R蓄力攻击可将这里的蓄电装置都开启，可进入之前所不能进入的房间了。救出剩余的同伴后就可通过被挡路的门来到区域4。

前进后见到了阿多拉斯，原来他就是攻击这里士兵的罪魁祸首。见到格雷执意和自己作对，阿多拉斯十分不爽。他告诉主角：“世界的历史是战斗的历史，诸多人通过战斗而得到了进化。世界也面临着决定洛克人之王而开始的新进化。期间世界的一切都将成为modelV的饵食。”

阿多拉斯射出的子弹会有轨迹，不要当成直线攻击来躲避。他的蓄力攻击威力很大，建议用modelA在远处攻击，避免近身被打飞。攻击方式入下：

跟踪弹：尽量不要跟其呆在同一层上，当子弹攻击到你上/下方时冲刺过去就可以。

火焰阵：看到他跳起攻击时跳到上层或进入下层就可躲避了。

其他攻击：比如向上攻击和蓄力攻击，只要不和modelF在同一层上就可避免。你只要蓄力好等他跳到一个平面上就可攻击后逃去上/下层。

失败后的阿多拉斯称格雷为继承了那个男人的战斗能力的人，然后告诉格雷，只要继续战斗，就会知晓真相……胜利后的格雷获得了modelF的能力，而自身的活性金属和modelF的能力产生了共鸣，活性金属内部的资料苏醒了。一些资料流入了格雷的脑中，一个神秘的人物在缓缓倾诉：“modelV的能力十分强大，获得其他能力的人将得到支配性的力量，不过研究却需要一定的时间……”

最后来到了被困者的头目处，用modelF的蓄力攻击破坏其面前的砖块就可将其救出了。从头目那里，格雷提到了修理列车的芯片。然后头目说会帮助格雷修理，叫格雷先回去营地。从这里3区DATE室的存档点可传送回营地。然后再次前往列车处，此时列车已经修理完毕，和士兵交谈后选“はい”就可以再次乘坐列车了。直接来到3区，一路向右前进，最后站在电梯上按下启动电梯，从最下层继续前进就来到了レギオンズ本部。

レギオンズ本部

好不容易来到这里，却发现这里一片狼籍，看来是受到了狂暴机器人的攻击，联想到三贤者已经很久没和格雷联系，看来事情并不太妙。一路杀敌，不久就来到了区域2，不过主角面对的却是modelP。尽量绕到背后去攻击，飞标攻击和蓄力的反弹飞标都很容易躲避。

胜利后活性金属又产生了共鸣：“获得活性金属的人将获得力量和新的生命。而所有获得洛克人变身能力的人中，将诞生一个能够继承modelV的能力的人。我是世界的全知者，三贤者的1人。”

显现出的资料，将幕后黑手指向了三贤者。虽然因此而对三贤者产生了不信任，但为了了解真相，还是决定赶去。之后的房间非常阴暗，要利用modelP的能力查看地图，同时抓平台的能力也要用到。在区域2，挡住主角的是苍蝇机器人，很容易就能搞定。

继续前进，最初处的平台依旧需要用modelP的能力抓过去。然后要乘作浮空的平台撞碎玻璃才能继续前进(后期取得了冰鳄形态后用其乘作飞行器可让其下降，到达4区等一些特殊地点)。登上红色的甲虫状器械站立一会后会将你带到上方，这里中部途中可得到一个能量罐。最后来到了3区。

来到了三贤者的所在地。此时贤者阿鲁巴多(アルバード)和托马斯(トーマス)正在交谈，阿鲁巴多告诉托马斯，洛克人们



需要经历新的进化，而有一个学者看到了这些。说着说着身边冒出了众多的暗黑精灵，看来幕后黑手就是他了。此时格雷赶到了，而阿鲁巴多则顺势离开了。

按照约定格雷将得知身世资料了，可是得到的回复却是格雷的资料则不存在于这个世界上……不过得知阿鲁巴多是幕后操纵者也是件好事。此时有消息来报，各地出现了狂暴机器人，看来是阿鲁巴多开始行动了。从贤人身后的门内就可到达记录点，传送到各地去解决狂暴机器人的事。

ふゆうイセキ

要点

进入后不久便会发现这里的陆地不断地在上升，贤者告诉格雷，这里的重力呈现异常，同时也发现了巨大的能量反应。这里有不少蔓藤，某些敌人会让你身上带电而无法跳跃，可变身成植物从上层路线前进。区域2会产生强风，对你的移动和跳跃造成影象。同时还会出现会隐身的敌人，要依靠modelP的下屏能力才能搜索到它们的踪迹。3区要乘旋风和浮台向上前进，最后来到了4区。在这里看到了巨大能量反应的正体，竟然是modelV的碎片，而以回收为任务的海利奥斯出现了，同时也对身为洛克人之一的格雷的存在而十分不满。他的理论是没有力量的人是无法成为王者的，那么就让他见识下主角的力量吧。

海利奥斯的攻击也很容易看穿，主要如下：

空中冲刺：我方也用冲刺从下方空隙闪过。

三连斩：远离就可，注意第3击的剑风能抵消子弹，所以要跳开。

龙卷风：BOSS的蓄力攻击，发动后上下龙卷风中间会有空隙可跳过。

失败的海利奥斯十分悔恨，不过他还是以回收modelV为先而撤离了。获得modelH力量的格雷又苏醒了另一部分回忆：活性金属的力量并不能为任何人所拥有，只有被选中的人，才能获得能够改变世界的巨大力量。而这些人其实都有一个特点，那就是继承了贤者阿鲁巴多的DNA。事实虽然很令人震惊，但一切尚未绝对定论，同时现在还有更加重要的事要做，赶紧去下一个目的地。





ハイウェイ

要点

本关的敌人数量多了起来，边战边前进就可。
2区是中BOSS战，它会放出冰块来冻住主角，利用modelF的向上攻击很容易奏效。然后来到3区，这里还有一个中BOSS，周围旋转装置会将你的攻击都挡开，要抓住间隙用蓄力攻击中间装置的红点。
最后，等待的格雷的是modelL的帝迪斯，跟随他进入水中，这里竟然存在着另一个modelV的碎片。帝迪斯因为海洋遭到破坏而怨恨人类，作为洛克人之一，他更喜欢通过战斗来得到进化。只有成为了洛克人之王，就能通过自己的手来挽救世界了。
与帝迪斯战斗的难点是战立点只有三根柱子，而BOSS会从屏幕外突进回来攻击。你要通过喊声来判断攻击招数，进行躲避。攻击方式如下：
冲刺旋转击：站在中间的突起高地上，听到喊声后冲刺离开就可躲避了。
冰剑刺：当其将武器举起后，冲刺到他身下就可躲开了。
冰龙攻击：判断轨迹后躲避即可。

胜利后，他对主角不理解自己而感到遗憾，虽然第2块碎片还是被带走了，但格雷又获得了新能力。新的记忆告诉主角，在活性金属诞生之时，贤者阿鲁巴多制作了两个半机器人。他们和其后所有的继承者一样，以成为最后的胜利者，继承modelV的力量为己任。此时格雷不禁问自己，并不想获得了力量自己，战斗的理由是什么呢？

スクラップおき场

要点

要点：这个垃圾场的道路十分错综复杂，其中不少地方需要用modelP来拉动开关才能通过。
在区域2会有很多分支，进入一个门后会来到一个有三个并排空门的地方，先进入右边的门(进入中间的门后掉到最下层攻击开关，可让关卡中的铁屑停止掉落)，然后进门后再选底层的门走，最后在另一个并排空门的地方进入中间的紫色门就可来到下一个区域了。区域3要敲打开关，让平台移动，同时也顺势进入门内。期间在第4个门处。要用modelP吊在高处攻击开关，才能回头继续前进。然后会来到一个乘坐移动平台前进的地方，在此场景最后拉下栏杆后，要攻击左边机关将其打成绿色，然后进入右边的门继续前进。不然你就要用普通形态爬回来，重新打一遍了。最后等着主角的是吉他骷髅コンドロック。
吉他骷髅会闪身到空中，我方的攻击还是以远距离攻击为主要。他攻击方式如下：
摇滚爆炸：在空中弹bass，之后不要站他正下方，会发生废铁爆炸。
摇滚冲刺：他会左右冲刺，我方可站在两边的凹地依靠冲刺来躲避。
砸吉他：近身才会使用的招数，被他砸一下伤害很大，还是远离他吧。

胜利后见到了modelV的碎片，不过这次被潘多拉抢了先手……接下来的场景内，变身成吉他骷髅后挂在高的一侧，让吊台移动就可通过了，然后传送到下一个场景。

コントロールセンター

要点

区域1，进第一个门前用植物形态爬上绳索，之后一直向上，可获得HP提升装置。区域2有中BOSS，将所有蓝色炮口轰掉就可，当其发射火炮时背景上会有轨道提示。区域3考验你的弹墙跳的数量程度，用火鹿形态比较容易上到最高处。最后遇到了普罗攻帝，见到了在命运的游戏中生存了下来的主角感到十分高兴，不过他在回收了modelV后也离开了，而格雷则要迎战蜂后カイゼミーネ。战斗时要先要攻击下方的蜂巢，然后攻击本体的肚子可造成不小的伤害。当其下降时可用冲刺闪到另一边继续攻击。

这里控制着都市内的能量，但现在这里被狂暴机器人所支配了，格雷的任务是夺回控制权。

胜利后来到下一场景，变身成蜂后进入地面的装置中就可让系统恢复正常了。现在，各地的modelV都被敌人带走了，此时贤者来报慢说猎人营地内确认了modelV的反应。赶紧传送回营地1区。

来到最左边的篮球场处，这里的地面内也有个管道，利用蜂后的能力将其拔除。下水后穿过尖刺，然后用modelL攀在右边墙上，蓄力后跳起用冰龙攻击左上的机关。然后是用modelH的蓄力龙卷风攻击火焰机关。最后用挂下轮轴便来到了碎石场。

さいせき场

要点

区域3有很多挡路的红色砖块，要攻击带圆点的砖块才能将一系列砖块都消除，用攻击范围广的modelL会比较方便。然后会被碎石车追赶，要用modelF的蓄力攻击破坏砖块快速前进，途中还可获得一个加能量上限的道具。在区域4，见到了modelV的碎片，但其突然聚合了周围的废铁，变成了机械蜘蛛。打法跟之前的蜘蛛并无区别，不过十分坚硬，攻击到一定程度后艾鲁出现，给予了一击必杀。

区域1要利用modelP的能力在黑暗的矿场中前进，不久就来到了modelV的碎片处。在这里遇到了上代的主角(根据你的选择不同，这里遇到的主角也不同。男主角格雷遇到的是前作的女主角艾鲁，而女主角则遇到梵)。见到了拥有两个活性金属的前主角艾鲁，格雷误以为她也是参与争斗的一员，并用强硬的态度想要回收modelV。

战斗并不难，胜利后获得了modelZX的能力，同时战斗双方发生了共鸣，这次的回忆揭示了更多："当所有的modelV聚合时，ウロボロス便诞生了。利用它的能力，再加上通过战斗而进化出的究极的洛克人，就能创造全新的世界。"同时这次的共鸣，也让modelA想起了主角的真正身份，不过它却不肯告诉格雷……为了寻找掉到下层的modelV，格雷继续冒险了。

接着两人做了自我介绍后回到了营地，讨论起了modelV和四天王，这次的四天王估计是和艾鲁共同对抗modelV的同伴的复制者。然后艾鲁告诉格雷，自己为了复仇而战，因为modelV夺去了太多重要的人的生命。所以她和格雷约定，当他的命运游戏结束后，一定要将所有的modelV破坏掉。格雷的真实身份是什么，和他为什么战斗没有关系，力量应该用在保护自己需要保护的人身上。然后艾鲁给了格雷绿色钥匙卡后离开了。

回到营地来到3区，右边可看到绿色的门。进入后先往左边，来到瀑布遗迹(たきのイセキ)。进入这里后，贤者告诉格雷，这里可能残留着拥有格雷资料的大型电脑。

たきのイセキ

一进入便见到了本关的BOSS忍犬(アーゴイル)，由于BOSS是两个，所以HP比较多。两者的弱点在爪子上，当两人在一起时攻击可造成双重伤害。其攻击方式如下：

双人冲刺：在平台上待机，当两人冲刺完毕后跳到场地中间，不然会被回平台的两人撞到。

飞镖攻击：当两人跳起时会向你施放飞镖，要用冲刺来躲避。

蓄力攻击：从上方来回施放飞镖，最后在中间会形成一个空洞，站中间躲避其释放出的攻击。



胜利后继续前进，途中会提示你用双狗蓄力造成的分身来取得道具。之后一路向左可来到区域3(右边可到达区域4的入

TIPS 游戏中有大量的芯片等待我们去收集，不过遗憾的是，就算是达成全芯片收集也不会有专门针对的隐藏模式开启，遗憾。

口，但区域3的传送点就开启不了了），这里的水中尖刺成行，需要利用水怪的能力来前进。从瀑布下面的门来到区域4，这里有个守护装置，要注意它伸脚时会放出绿色蔓藤缠住主角，用蓄力枪来伺候它的绿色核心吧。

在计算机的门前，却听到了爆炸的声音，原来是潘多拉和普罗攻帝，主角的苏醒和一切行动，都是他们计划的一部分。从他们的口中得知，他们的计划马上将以贤者阿鲁巴多的死而终结。拿取了计算机的残留数据后，格雷从1区回到之前的绿色门前。这次前往右边。

なぞの研究所

这里竟然是一开始主角苏醒的地方，不过还有许多东西没有调查。在内部格雷见到了和自己苏醒时同样的收容装置，而屏幕上的信息告诉格雷，这里是潘多拉和普罗攻帝苏醒的地方，那么，他们两个就是贤者阿鲁巴多最初所制造的两个半机器人了。



继续探索，之后的场景内，要将电池打入指定的装置，才能出现通路。在最后先不要进入4区，将上端电池打入右下的装置，然后在上层的右边就可得到芯片，而门内则是能量罐，要用分身取得。

4区要和守护者电刺猬战斗，他的攻击没有出奇之处，很容易躲避。在最后的区域，见到了另一个收容装置，资料显示，这是最早的洛克人的诞生的地方。拿取了这里的残留资料B后，用电刺猬的滚动来到存档点，将两个资料合并后，格雷获得了神秘的启动钥匙。回到营地，来到2区右上，从红门的右边前进，用modelF的攻击打碎砖块后就可以见到绿色的门了，进入バイオラボ。

バイオラボ

要点

1区没有分支，一直向右走便可。2区会出现许多需要蜂后才能拉起的装置，拉动装置将水注入后可获得一个能量上限的提升道具。接着要用蜂后乘坐黄色装置，躲避黏液攻击并前进。终于来到4区，在这里格雷看到了大量的大型机器人，而一个巨大的冰鳄正站在主角面前。原来他是这里的守护者，而它身后的巨大的机器人则是为了等待洛克人之王出现并供其驱使而存在。

这里的场地十分滑，不过好在BOSS行动缓慢，在远距离不断炮轰就可以了。胜利后获得能力，用R键将之后场景内的闪电砖块喀嚓掉后来到了一个传送点前，利用之前获得启动钥匙，成功启动了此装置。不过这里通向的是阿鲁巴多的基地，所以建议出去收集下道具再来攻略这里。此时可来到右边，有存档点和4区的传送点，收集道具完毕后就进入かいていかざん。

かいていかざん

一进入这里，格雷便感受到一股波动，是modelV。这里的场景既然是海底，那就是modelL大显身手的地方了，记住不要靠近火山口。一路杀敌，来到了阿鲁巴多的研究室，这里存放着大量的modelV的碎片。

你终于来了，伴随着笑声，阿鲁巴多出现了。“为了实现这个计划，花费了我不少时间。虽然你破坏了其中一、两个，却对我造成不了没影响。”正欲开口，紧接着出现的潘多拉和普罗攻帝却抢在了主角的前面：“能够找到这个地方还真是要多谢你呢，格雷。已经过了数百年了，我们又见面了，阿鲁巴多。”话音刚毕，普罗攻帝的一道斩击就将阿鲁巴多打翻在地。

原来，两人决意作为洛克人作战时，阿鲁巴多却一直想着要制作最后的究级洛克人。也就是说否定了两人，于是，两人决定找阿鲁巴多复仇。现在，格雷帮他们达到了这个目的，对他们来说也就没有存在必要了。何况，将阿鲁巴多制作出的所有洛克人消除，也是他们复仇的方式之一。

和潘多拉和普罗攻帝的双人作战比较难，不过熟悉攻击方式就好了：

火焰柱：根据地面的提示跳开就可。另一种大型的火柱趁其转到背景处时要来回冲刺。

电矛攻击：潘多拉释放出的两个旋转电矛，根据电矛高度来决定是用冲刺躲避还是跳开。

乱舞攻击：潘多拉乘电矛在空中干扰，而普罗攻帝则在下方三连击，躲在版边可躲避。

召唤精灵：潘多拉会释放精灵，很容易躲避，注意精灵是单属性攻击时最后普罗攻帝还会出现在你头上进性下坠攻击。

胜利后双方意识到这样的战斗是无意义的，正准备停手。但潘多拉和普罗攻帝的能量却被modelV所吸走，而数据也被之后出现的半机器人夺取。虽然外貌和阿鲁巴多一样，但却自称型号DAN000的“起源”，也就是传说中的究级洛克人。启动modelV，创造新世界，起源作为阿鲁巴多的另一个身躯，让他的计划依旧进行。虽然很想救助潘多拉和普罗攻帝，但现在不逃跑的话，以后就没办法阻止这个计划了。



从基地出门，空中浮起了一座巨大的堡垒，这是集合起来的modelV的另一个姿态——ウロボロス，从中冒出了大量狂暴机器人，肆意袭击着各个地点。虽然想赶快行动，但基地的设施被破坏得差不多了，正当大家绝望的时候，艾鲁出现了。和她对话，便可进入最终关卡了（进入便不能出来了，记得记录）。搭乘前作的基地：守护者，格雷来到了最终的目的地。

ウロボロス

攻破第一个场景后便进入了系列传统的八大BOSS连战。胜利后进入下一个场景，这里的难度可说是游戏中最高的，要劈开再生砖块来前进，同时后半部分还有不断再生的尖刺，对主角可是一击毙杀。在进入内部时，主角被四天王挡住了，他们完全不知自己被利用了，还想围攻主角。此时艾鲁赶到，将战斗交给她后格雷进入了最深处。

这里飘散着鲜花，一片美景，而阿鲁巴多则在这里等着格雷。格雷从阿鲁巴多口中得知了自己的真实身份——究级洛克人的预备品，也就是阿鲁巴多的备份。modelA其实就是model阿鲁巴多的意思。不过计划进行到了现在，格雷也将被消灭，究级的洛克人只要一个就好了。然后他召唤出了巨大的三头龙机器人。

BOSS的攻击方式很丰富，要攻击右边的肚子才能造成伤害，建议用modelP的苦无，效率很高。BOSS的攻击方式如下：

吐雷：雷电扫过时跳开，并注意地上涌起的时候就可。

火焰：冒出前地上有提示，不要站在冒出位置上就可。





拖地：长角的头部会定在地上并拖向主角，攻击角可让头抬起一下，冲刺穿过就可。

黑洞：快速向左边冲刺，并注意躲避攻击。

胜利后阿鲁巴多告诉格雷，他并不想成为支配者，他是想创造一个新世界，其中的诞生和发展都按照自己的意识来进行，也就是说成为神。说完后变释放了自己真正的力量。变身后的阿鲁巴多果然实力强大，先要将其身边的翅膀打掉。可用A键的扫射必杀攻击，几次后就可以了。然后便是硬碰硬的作战了，其中施放大光球时要攻击光球才会出现躲避机会。相信你能够迎来最终的胜利。

“既然我拥有格雷这个名字，那么我便要靠我的力量来控制我的命运，神什么的是完全不需要的。”格雷告诉失败了的阿鲁巴多。

ウロボロス破碎了，苏醒后的格雷发现自己回到了营地。出门遇到艾鲁，她即将回到守护者同伴那去，而格雷则决定自己出去冒险，更加磨练自己。虽然分开了，但相信总有一天，大家还会相遇的，毕竟这里是大家的世界。

全支线任务介绍

游戏中除了攻关必须的任务外，还有众多隐藏的支线任务。通常和场景内的NPC对话，当其头上出现感叹号后再对话，就可接任务了。接到的任务可在主菜单中的クエスト这项中查看。完成支线任务后的报酬也很丰厚，增加特殊能力的装备用B类道具和消耗后增加HP等的A类道具都要通过完成支线任务来获得。如果大家嫌主线流程不够长的话，支线任务可让你得到满足。以下全任务介绍排名不按先后，任务的出现随着流程的进程而增加，同时有的任务要先完成其他任务后才能触发。

1 营地00号房屋顶上的士兵会叫你到左边保护三个箱子，限定时间内保护成功的话一个箱子给100EC的奖励。

2 营地01号房酒吧里的老板叫你帮忙找神奇的水果，用蔷薇能力来到しんりょくのタワ-1区左边外部，可在蔓藤上发现一个绿苹果，交差后得到200EC。

3 营地01号房酒吧里的黄发少年说自己重要的项链掉生化设施里去了，来到バイオラホ4区，进入右上的门内（要下蹲移动），在这里会出现敌人，攀上高处打掉飞快出现的飞行器后就可得到项链了。

4 营地00号房内开拓3次道路后，进入出现的门内，ニック会叫你找设计图。出门左边篮球架上方就是设计图，用蜂后取得后交给他，获得200EC。然后可从他这里买到E罐（用完后才能再买），而右边的冰箱还可拿到蛋糕。

5 营地2区列车门前的人叫你帮忙找他的列车模型，然后在3区的胖子那里看到了模型，但要用布丁来换。去00房底层房间的冰箱内找到了布丁，换回模型后交货，得到300EC。（和列车3区域某间房子内的大叔对话，还可花费EC传送回基地，方便做任务。）

6 ごっかんの流水2区中BOSS战后的场景，上方小孩会委托你帮他把空中的精灵抓下来，跳上高处取得精灵后就可获得报酬：100EC。

7 营地00号房说自己的鸟形照相机掉落在了コントロールセンター。前往コントロールセンタ-3区，破坏上面的障碍后进门，来到了个充满烟雾的房间，用modelH的龙卷风将雾散开后就可把鸟抓回去交差了，获得报酬300EC。

8 完成7号任务后和02房门前的绿衣护士说话，她说她的鸟也跑了……进入3区的绿门就看到了鸟，用蜂后搬运左边的鸟笼抓住鸟后就能交差了。



9 营地2区顶部的小个子（要用蜂后飞上去）会给你英雄徽章，要你找到传说中英雄的踪迹。和2区拿画笔的胖子对话，然后找到右上的褐发女，交谈后她告诉了你传说中英雄的资料。回去告诉少年，他回收了徽章，而你获得了芯片O04。

10 ゆでん2区，用modelF的蓄力攻击打碎管道来到下方道路。这里右边有一个门，进入后和士兵对话多次接到任务，用modelP（或蜂后的飞行）攀到最高处拿到扳手，交给底下那人后得到芯片ライト，能让地形效果减轻。

11 营地3区门前的粉红少女叫你帮忙买漫画书，去ゆそう列车3区买好后回来可得到芯片スパイク・アイス，能够让你在冰面上走时防滑。

12 和ゆそう列车3区列车前的小女孩对话接受委托，然后来到レギオンズ本部2区的后半段乘钻头平台的地点，这里的右边有个大水缸，用蜂后的能力拖着缸灭了左边的火，然后回去对话得到芯片スパイク・ウィンド，能在站立时不受风力的影响。

13 基地3区上方的小妹妹会问父亲要花，从右下绿来到たきのイセキ2区，在第2个场景就可发现花。带回去后获得芯片イレイス，能用刀将子弹切掉。

14 营地00号房内的人会问你要EC用来开拓道路，投资多次后（出门再进入就可再给EC）。最后他会要你帮他寻找传说的铁锹。来到さいせき场1区，在阴暗场景的左下角可获得。回去交差后就可将00号房内的设施全部开启了。

15 进入基地3区的绿门后，跟门旁的人交谈多次，可购买到芯片アブソーバ，让受到攻击时的硬直减少。

16 列车1区的房间内，和服务员对话多次的话可获得橘子。

18 基地3区右上有一个士兵。后期和他对话可获得进入他身后门的钥匙，进入后就可以玩射击游戏了。要在1分钟内消灭100个以上的敌机，胜利后可获得100EC的奖励。

19 完成任务14开通了00号房所有地点后，在最后一个房间内，红发男子会给你1000EC去ゆそう列车3区买东西，买好后回来可获得100EC的报酬……完成后来到00房呢女博士的房间，她会给你叫你帮忙测试发信机。来到ゆでん1区右下角的残骸，设置好发信机后回去报告，得到芯片フロッグ，让下滑速度变慢。



20 完成任务19后再去最后的房间，他说同伴去了コントロールセンター好久没回来了，传送到3区后在中部房间内找到了同伴，再回去交差，获得300EC。



21 完成任务20后再来到最后房间内，绿发少年叫你去レギオンズ本部搬植物回来。来到本部1区，这里会出现很多植物，调查后就可携带在身上，这里建议携带二个大房间里房间中间靠右方的树，回来后获得400EC。接着去列车3区的商店，在第一人处用100EC买到水桶，只要进入水里再出来就能装满水。用这个可以替植物浇水，如果你带的是上文所说的植物的话，最后能够获得"小果实"。

22 スクラップおき场2区第一个三门分支走右边后再走右边，然后进入下方最左边的门，这里会遇到一个在利用零件制作器械的老伯，他要你去收集三个费旧零件。第一个零件出门后来到左上角拉开开关就可得到。而另两个分别在3区最后场景右边（和满血道具在一起）；最后场景上方还有个需要石块踏脚才能进入的房间，前进到4区入口后开关是蓝色的话鼓动回去就可进入了，内部零件要利用飞行能力才能取得。获得后回来就可获得加速器（ブースター）了，能让赛车更加轻松。



TIPS 在任意难度下以男女主人公分别通关后，即可开启BOSSRUSH模式，喜欢挑战的玩家不妨一试。

23 ハイウェイ3区入口有个猎人，反复给他钱到一定程度后跟他再对话就可以玩赛车游戏。比试一共三场，全胜后就可获得徽章，失败一次后便无法获得了，建议赢一次后去4区记录，然后再开始下一场比试。第一场很容易取胜。第二场路上会出现火焰，要用雷属性攻击才能让火焰消失。第3场十分难，不但有火焰，敌人的速度也会变快。你拥有加速器的话战斗前会询问是否使用，会让比试变简单一点。一个加速器只能使用一次，要再次做任务才能获得。

24 在神社3区的出口上面的老头处接任务，先把他身后的房间里的绿甲壳虫清掉后再对话接到消灭50只甲壳虫的任务，此时在ゆでん2区(modelF走的下方通路有一批，最右边被管道围住有一批，要利用忍犬的分身)；レギオンズ本部1区(出口左边房间)，ふゆうイセキ3区(中间钉刺地带上面和右下方需要冰鳄咬开的地方)；ハイウェイ1区(下方左边4只，要用冰鳄。右边1只，可用分身或modelH的旋风攻击。上方桥上5只，要用蜂后飞上去)；以及スクラップおき场，造加速器的老头的门口；将这些地方的绿色甲虫全部干掉后回去交差，就可获得无敌时间加长的芯片。

25 ゆでん3区的1F有一个士兵，和他交谈后花300EC可以挖开第一个房间，通关后还可以花300EC挖开第二个房间。这里随着NDS内部系统时间的月份设定的不同会在大型紫色箱子中出现珍贵道具，刷一次没有后要去2区再回来。其中A、C类道具出现在第一个房间，而B类道具出现在第二个房间。以下是道具列表：

月份	道具名	备注
1月	お年玉	A类道具，使用后随机得到一点EC。
2月	デビルバスター	B类道具，使modelA和modelZX的枪攻击力+1。
3月	ヒナ・ドール	B类道具，女性变身形态的攻击力+1。
4月	花见だんご	A类道具，回复5点体力。
5月	サムライカブト	B类道具，男性变身形态的攻击力+1。
6月	サッカーボール	B类道具，忍犬用分身踢出的飞镖变成足球的样子。
7月	おねがいカード	拿着它去找基地传送室里的通信员或是00号房间内的女博士，会换得苹果(A类道具)。
8月	スイカ	A类道具，回复5点体力。
9月	月见だんご	A类道具，回复5点体力。
10月	パンプキンマジック	B类道具，延长属性攻击造成的特殊效果的时间。
11月	チトセキャンディ	A类道具，回复5点体力。
12月	なぞのプレゼント	C类道具。去找之前做英雄徽章任务的小孩或是带着小女孩的大叔说话，都可换得一个A类道具。

26 女主角限定任务。在营地1区的酒吧附近会出现一个士兵，他要主角帮你救助3人组中的另两人。其中1人在ゆでん1区的右下侧，有一个可以用蜂后拔起来的装置。拔出后进入门内，可救助其中一人。另1人在ごっかんの流水3区，在4区入口的上方还有一个门，不过想要进入得用冰鳄形态将左下的砖块咬掉，然后进入其中破坏橙色装置。这样就能将另1人也救助出来了。完成任务后获得200EC。



芯片收集

相信系列的老玩家对芯片收集已经不陌生了。收集到关卡中隐藏的芯片后，可以在基地查看怪物、BOSS和同伴们的资料，让游戏的探索性和收集性大大增加。本作中的芯片种类也十分多，总共有4个大类，下面将所有芯片的获得方法都例举出来，方便大家进行收集。

编号	出现位置	取得方法
B01	ゆでん4	最深处得到。
B02	ウロボロス3	必经道路上方，走上方道路
B03	ウロボロス3	必经道路上方，用蜜蜂去拿
B04	たきのイセキ1	用双狗的续力分身可获得。
B05	コントロールセンター4	干掉蜂后后的场景内获得。
B06	ハンターキャンプ1	0号房的屋顶，从左边可攀上屋顶。
B07	ごっかんの流水4	干掉BOSS后在下一场景就可获得。
B08	スクラップおき场4	干掉BOSS后场景内获得。
B09	レギオンズ本部1	黑暗中控制忍者来到左上就可获得。
B10	ゆそう列车2	起点处上面
B11	なぞの研究所4	干掉BOSS后在最后的场景内获得。
B12	ハイウェイ4	战胜BOSS后继续前进，在水下可获得。
B13	バイオラボ3	干掉冰狼后的场景内可获得。
B14	なぞの研究所3	在需要打电池的场景内，不要进入4区，将上端电池打入右下的装置，然后在上层的右边就可得到。
B15	なぞの研究所3	剧情场景内获得。
B16	ふゆうイセキ4	干掉BOSS后场景的高台上。
B17	さいせき场2	途中可见。
B18	しんりょくのタワー4	前进途中获得。
M01	ハイウェイ2	中BOSS战中的车顶上。
M02	コントロールセンター2	前进中就可获得。
M03	たきのイセキ4	计算机后的记录点内。
M04	レギオンズ本部2	干掉苍蝇机器人后获得。
M05	さいせき场1	在阴暗场景的最左边门内，付给状男200EC后就可将后边的岩石销毁，进入之后的场景就可得到了。
M06	ハイウェイ6	中BOSS战后就可获得。
M07	ごっかんの流水2	用クロノフォス的能力走右下水路，最后推开上方钉板后获得。
M08	しんりょくのタワー3	前进途中获得。
M09	さいせき场4	其始地点往左边走不久就可得到。
M10	ゆでん2	终点处的入口上方，用ディアバーン的能力跳上高处就可获得。
E01	たきのイセキ3	水下，要用电刺猬的滚动才能获得。
E02	ふゆうイセキ2	最右边，要先用冰鳄让龙卷风消失，然后飞进去。
E03	さいせき场3	途中可得到，不过前景的石头会将其挡住，你从画面上看不到。
E04	バイオラボ2	场景中部，用蜂后将两个装置拉起后就可从出现的通路进入并获得。
E05	たきのイセキ1	第一场景的最后门前最上方。
E06	コントロールセンター2	前进中就可获得。
E07	ハイウェイ1	后半部下方水面内。
E08	ゆでん1	用强顶跳上高处后向右前进就可获得。
E09	レギオンズ本部2	乘坐红色甲虫状机械上升后利用左边的飞船撞坏玻璃就可获得。
E10	ゆでん3	开启电力后上到3层，在最后的门内可获得。
E11	バイオラボ2	控制蜜蜂举起第2个黄色装置，压在左边水下的平台上，就可控制刺猬滚进窄道取得了。
E12	なぞの研究所3	走场景上方可获得。
E13	レギオンズ本部1	第二场景的左上角。
E14	バイオラボ2	场景后部，攀墙上升后在左边看到。
E15	しんりょくのタワー3	攀着右边一节节下落的烟囱，最后钻入左方烟囱内取得
E16	しんりょくのタワー1	被警报挡路后，向上途中从左边来到塔外。用植物能力一直向上可获得。
E17	ふゆうイセキ1	用植物能力爬上蔓藤就可获得。
E18	スクラップおき场1	进门后，在最初场景右上门内获得。
E19	ゆでん2	走上层路线，在中部用下蹲移动可得到。
E20	スクラップおき场3	最初那个敲开关会动的砖块的上方。
E21	ごっかんの流水2	中部上方的建筑内，要用刺猬的滚动来取得。
E22	ごっかんの流水1	翻转的冰块上，用ディアバーン的强顶在下面干掉炮台后吃到。
E23	バイオラボ4	用普通能力从最上方用下蹲移动在左边的分支窄道获得。
E24	ゆでん3	带雷电标志的门内可获得。
E25	ごっかんの流水1	被冰覆盖的场地，用火鹿的强顶可上去。
E26	コントロールセンター2	前进中就可获得。
E27	バイオラボ1	途中的水下。
E28	ゆでん2	走下方路线来到最右边，来到悬崖下的入口，在这里用忍犬向右边放分身就可得到。
E29	しんりょくのタワー1	被警报挡路后，向上途中的门内。
E30	たきのイセキ3	从4区回到3区，然后向左走，用双狗的分身通过上方的长矛就可得到。
E31	ふゆうイセキ3	用蜂后飞进中部被钉刺包围的地点就可获得。
E32	しんりょくのタワー3	上到第二层后将托着的装置打掉就可拿到。
E33	コントロールセンター1	用普通形态下蹲移动可获得。
E34	しんりょくのタワー1	被警报后出现的门所挡住，干掉BOSS后传送回来就可取得。
E35	さいせき场3	被碎石机追赶时利用它破坏砖块就可获得。
E36	ふゆうイセキ1	用蜂后在地下一路飞就可得到。
E37	ゆそう列车3	最右侧用火鹿打开天花板，然后上去拿(途中的夹板用任何攻击都能干掉)。
E38	レギオンズ本部2	从可撞碎玻璃的房间出来后打碎下方左边的墙壁。
E39	スクラップおき场2	最初的连续三个门的左边门内，掉到垃圾下层后用蜂后形态飞过钉刺后获得。
E40	コントロールセンター3	往上前进的途中有一个门，进入后得到。
E41	バイオラホ1	在下方，要刺猬的滚动来取得。
E42	レギオンズ本部2	第一个飞行器经过的建筑的顶部，要用蜂后飞上去。
E43	レギオンズ本部4	途中可获得。
E44	ゆそう列车3	用冰鳄咬开右边的带电砖块后得到。
E45	さいせき场3	下降过程中的某钉刺地形上。
E46	たきのイセキ2	第一场景结束前某个上方有钉刺的地点，右边的墙壁可以进入，用蜂后飞过去可得到。
E47	たきのイセキ2	第二场景一出来的右上，要用蜂后形态飞上去拿。
E48	レギオンズ本部4	途中可获得。
E49	ハイウェイ1	走水下左边，开机关后利用忍犬的分身获得。
E50	スクラップおき场3	首先你要在2区让铁屑停止掉落，然后来到打开关让平台移动的横向关卡内，飞到上层后用忍犬的分身就可获得。
O01	ゆでん4	前进途中就可获得。
O02	ゆそう列车3	在列车3区的火车门内接到任务，将包送还给营地2区的胖子就回来复命，结束任务后就可得到此芯片了。
O03	レギオンズ本部3	剧情后来到记录点，旁边就是。
O04	ハンターキャンプ2	见分支任务。
O05	ハンターキャンプ2	用蜂后飞到起点的上方。
O06	ハンターキャンプ3	右下门内，编辑modelF的弹道打开挡路砖块。
O07	ゆそう列车3	有教授的门内可获得。

道具收集一览

在动作版“《洛克人》系列”的关卡中隐藏着提升能力的道具已经不是新鲜事了，而在“《洛克人ZX》系列”中也不例外。常规的物品就要属HP和能量上限的提升道具，以及能够储存HP供你随时补充的E能量罐了。这些物品在流程中也有提高，这里再系统地讲解一下获得的方法。

HP上限提升道具

1．しんりょくのタワー3区，右上方，需要攀着右边会下落的平台一直上到最高处，最后登上烟囱顶部取得(后期用蜂后能力可轻松得到)。

2．コントロールセンター1区的第2个场景最后不要进门，用植物形态一路上到顶部就可以获得了。

3．スクラップおき场2区，最后的连续三个门的右边门内用蜂后或吉他骷髅的形态飞过钉刺后获得。

4．たきのイセキ2区往左边走，途中会经过一个大瀑布，用modelL登瀑布进入上方的隐藏门就可获得。

能量上限提升道具

1．ゆでん 2区用modelF走下方路线，右边道路尽头可得到。

2．ハイウェイ1区下方，第2个红色开关处。先在左边用水怪的时间缓慢技能后打开开关，然后赶紧跑到另一头即就可获得。

3．さいせき场3区的追逐场景中，路上被石头围住，打碎就可获得。

4．バイオラボ2区，在第一个水池附近用蜂后的能力拉起管道注水后就能获得。

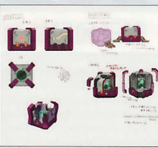
E罐

1．ごっかんの流水2区的右上角，用蔷薇变身抓绳索一直向上就可拿到。

2．レギオンズ本部2区的路上可以看到。

3．ふゆうイセキ3区下方房间内的少年会委托你收集4个部件。分别在1区左上方(用蜂后飞过去)；2区中下部被三个旋风包着(要用modelH的空中冲刺进去拿)。3区左上方的洞穴内(用蜂后飞过去或用冰鳄咬开挡路砖块)。4区BOSS战平台底下。收集全后会3区和少年对话就可获得E罐了。

4．なぞの研究所4区，把所有电池打入电池夹，BOSS关卡入口正上方进去用分身术获得。



迷你游戏的获得

游戏中除了本篇的动作游戏外，在标题画面中选“ミニゲーム”还可挑战几个很有乐趣的小游戏。其中有猜谜休闲的小游戏，也有富有挑战性的BOSS RUSH模式，让你进行调剂。不过没有小游戏都需要满足特定条件才会出现，努力将小游戏收集全吧。

エナジーコンバーターA：将三个同色方块连在一起籍此消去的小游戏。主线游戏内和营地2区红门旁的男子交谈就可获得。这个游戏只能通过通讯对战来进行。

クイズアドベント：本篇通关后获得，猜屏幕上的BOSS是哪个，点击下屏相应的就可。

サバイバルロード：BOSS RUSH模式，出现条件是将男女主角都通关一次(简单难度无效)。

シングルマッチ：サバイバルロード通过后出现的模式，难度有所增加。

ロックマンa：类似远祖《洛克人》的小游戏，一共有3关。每个难度通关后会出现一关。

奖牌系统

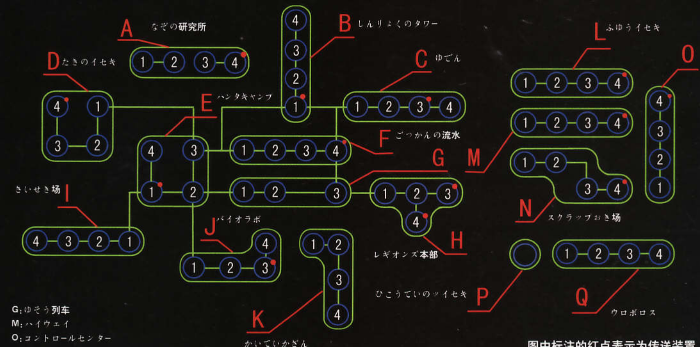
在和8名机械人BOSS战斗的过程中，使用特定的招数打倒它们或满足特定的条件，就可获得奖牌，每个BOSS都有金、银、铜这三个奖牌，在营地01号房酒吧的最内部可查看获得的奖牌。

BOSS的出现地点当然就是各个流程中的关卡了，当你将其击败后，回到猎人营地1区的房顶上，和对应的士兵交谈，领取任务后就可再次挑战BOSS了(传送过去直接开打)。每胜利一次，如果想要重复挑战，就要跟士兵重新对话领取任务才能再次挑战。此时与BOSS对战时的战术同以往不变。



全BOSS奖牌获得方法

角色	金牌	银牌	铜牌
火鹿	只用隐将的跟踪苦无将其击破	只打击其弱点部位并将其击倒	最后一击用电刺猬的冲刺
水怪	只用蜂后形态将其击破	最后一击用火鹿的强顶	最后一击用ZX的蓄力斩
蔷薇	只用蔷薇形态将其击破	只用忍犬形态将其击破	用冰属性攻击使其变回花苞后进行最后一击
吉他骷髅	只用modelA的A键蓄力必杀将其击破	最后一击用modelH三连斩的刀波攻击	击败时间超过120秒
冰鳄鱼	只用modelA的跟踪弹将其击破	只用火鹿形态的攻击将其击破	只用蜂后形态将其击破
蜂后	在不攻击到肚子的情况下将其击破	击破过程中没有击毁小蜜蜂和半跟踪飞弹	只对腹部弹药库作攻击(不能攻击本体)
忍犬	用火鹿的蓄力飞镖同时干掉两人	用电刺猬的蓄力电球同时干掉两人	用modelA的A键蓄力必杀同时击破两人
电刺猬	只用人类形态将其击破	最后一击要趁其召唤老鼠时用modelF的一级蓄力或忍犬的分身踢击把老鼠打到她身上	最后一击用水怪形态攻击



图中标注的红点表示为传送装置

TIPS 在任意难度下获得全部奖牌并通关，随后在不覆盖当前存档的前提下重新开始游戏，当得到最初的MODELA之后，便会自动获得隐藏的MODELa。

文 火云 协力 阳光成员 积木 美编 anubis

攻略透解 GUIDE THROUGH

美妙世界	Square Enix	A·RPG
NDS すばらしきこのせかい		日版
2007年7月27日	1～4人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

这是由野村哲也亲自操刀的一款颇有新意的游戏，游戏中融入了大量现今的流行要素，追求时尚的玩家一定能从游戏中找到许多共鸣之处。游戏的操作就让人感到新奇，在战斗中玩家需要左右开弓，左手用十字键操纵上屏幕的角色，右手用触控笔操纵下屏幕的角色，而两个角色之间还存在着互动，连携必杀技能够起到扭转战局的作用。游戏的节奏较快，玩家可以在游戏中找到很详细的提示，虽说操作起来比较复杂，但是游戏的难度不高，相信大多数玩家都能很快适应。游戏主要讲述的是主角樱庭音操无意中进入了死神游戏，要在七天中存活下来，而这七天当中音操需要依靠同伴的帮助才能够顺利完成死神游戏，丰富的收集要素使得游戏的耐玩性非常高，而本作绝对是各位玩家的消暑佳品。



It's a Wonderful World

系统介绍

死神游戏的参加者徽章



点击触摸屏右下角的参加者徽章，不但可以使用精神扫描的能力，还可以选择与噪音作战。所谓精神扫描，就是能读取周边人群的思考以及看见噪音的能力。发动精神扫描能力时，点击浮游在空中的噪音符号就会进入战斗，连续点击数个噪音符号还能连续进行数场战斗，最多能进行16连战（初期只能4连战，二周目到涩谷ヘッズ2F换取[QUEST]商品S：エンカウント・16就可以16连战）。因为HP和必杀技在连续战斗中的损耗是保留到战斗结束的，所以难度会有一定的上升。当音操获得精神写入（サイキック・インプリンティング）的能力后，精神扫描或听取别人说话有时会取得关键字并储存到手机当中，利用这些关键字可以暗示正在困扰的人该去做什么事。



噪音

所谓噪音，是指存在于平行世界之中的神秘生物，外型特征与动物相象，专门袭击死神游戏的参加者。噪音符号的大小与噪音的强弱相对应，红色的噪音符号都是些杂鱼，即让人折磨的角色；黄色的噪音符号与游戏流程或事件相关；绿色的猪型噪音符号都是些会掉好东西的噪音，不过这种猪型噪音逃跑得特别快，有些还需要特定的徽章才能对它造成伤害，建议装备上有吹飞效果的徽章，阻止它逃跑，配合上下屏一起攻击（消灭后不能再刷出来）；蓝色的噪音符号会在义弥篇的第三天出现在宫下公园（NO.44的九尾狐）；黑色的噪音符号会主动攻击，而且防御力和攻击力比普通的噪音要强不少。



关于角色能力的升级

角色的能力分别有HP（体力）、SYNC（同步率）、BRV（勇气）、ATK（攻击力）、DEF（防御力）。消灭噪音后就能获取经验值来提升音操的等级，但升级只会增加HP的最大值，而且HP是与同伴共用的，因此即使交换同伴也不会有什么影响，也就是说只有音操才有等级概念。至于其它能力的提升则需要装备道具或徽章，以及通过消化食物来实现。勇气与装备有关，越大胆的衣服或者女装，需要的勇气也就越高……建议不用太理会装备的HP附加值，高攻和高防的装备以及攻击性能好的徽章才是首选。注意角色只能装备4件服饰，服饰共有6种，同一种类的服饰是不能同时装备的。而食物方面则主要购买加攻加防加勇气为主。因为游戏早期的行动并不自由，遇到有卖食物的商店时最好大量购入。



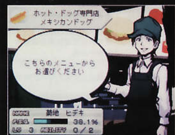
食物的消化点数

每款食物都有其消化点数，1次只能消化1种食物，把食物放到消化格后就会占用相应的格子，只要战斗1次，就会消化1个点数，同时也会有1个没被占用的消化格子消失，食物消化完毕后角色的能力才会提升，每个角色只有24个消化格子，消化格子少于消化点数的话就不能再吃了。不过只需经过1天时间，消化格子又会恢复到最大值。DS的调整时间功能非常简便，而且调整时间后对记忆档不会造成恶劣影响，所以玩家可以不用理会这个规定，尽情吃就是了。当然最好挑一些消化点数小，提升能力值高的食物。然而，每个角色都有自己对食物的喜好，喜好会影响角色的同步率，要多加注意。



商店购物

涩谷街头，可以说是打扮时尚的年轻人的聚集地，在这里的品牌商店琳琅满目，流行趋势也变得相当之快。因为随着游戏的发展和与店员的友好度的提升，陈列的商品会陆续增加，所以经常去逛逛商店也是很有必要的。进入商店购物时，左下角会显示该店员与音操的友好度(F.S.G.)，只有购买一定金额的商品后友好度才会提升，服务态度才会好起来(今时今日这样的服务态度是不行的……)。友好度提升后不但会增加商品，店员有时还会告诉音操商品的附带能力，开启能力后的商品皆标有[A]符号。标记为[QUEST]的商品只有在友好度达到一定程度才会出现，而且要用特殊道具交换。在一家店里买好几种商品时，如果友好度即将升级，建议先买些比较便宜的商品，待升级后再买些比较贵的商品，那么友好度会提高得比较快。



赚钱

把徽章丢进菜单右上角的垃圾筒里就可以换钱(点击垃圾筒后会打个钩，能直接换掉徽章，取消了询问框的步骤)，一般都是用专门换钱的徽章来换取金钱。由于道具是不能卖掉的，所以购物时一定要三思而后行。然而因为部分[QUEST]的商品需要1YEN、5 YEN、10 YEN等不是经常出现的徽章来换取，特别是5 YEN非常贵重(不要被它的面值骗倒了)，最好都保留下来，反正换钱也换不了多少。另外一些不需要或多余的徽章都可以丢进垃圾筒来换钱。然而，音操初期携带的金钱的最大值为9万9999YEN，要提升金钱的最大值要到商店去换取[QUEST]商品，在涩急ヘッズ1F用8个レアメタル可换得しょみんの财布(能携带最多99万9999YEN)和涩谷デパート用3个オリハルコン和1个S：チケット可换得セレブの财布(能携带最多999万9999YEN)。



战斗指南

游戏进行时能随时在主菜单中更改难易度，游戏设有4种难度，简单、普通和难都是随着游戏的进程而获得，而最高难度(ULTIMATE)则需要在二周目，到涩急ヘッズ3F用ヒヒイロカネ换取[QUEST]商品S：アルティメット才会出现。除了更改难度之外，还可以在主菜单中随意更改音操的等级。虽然普通的战斗只能提升音操的HP，HP多起来，对后期的战斗还是比较有利的，而且也能赚钱金钱购买各种各样的道具，建议每换一个场景都战斗一下。音操和同伴共有1条HP槽，噪音也是如此，下屏的噪音死掉后，上屏的噪音也会死亡。我方的两人如果要死也是一起死，GAME OVER后，可以选择重来这场战斗，又或者降到简单难度重来战斗，也可以选择逃跑脱离战斗。战斗结束后，HP和徽章都会恢复到原来的状态。

共同的战斗方法

上下屏同时战斗

战斗时，玩家同时操纵上下屏中战斗方法并不相同的两个角色作战可并不简单。玩家需要操纵的重点还是在下屏的音操身上，上屏的同伴则可选择全手动、立即自动、3秒后自动以及6秒后自动。然而自动攻击会产生一定的停顿，手动攻击则比较快。因此建议玩家首先习惯音操的战斗方式，稍微注意上屏，噪音在左边，就直接连按左十字键，反之亦然。当能熟练操纵音操后，再往上屏分散多点注意力。如果还是不习惯由上屏全自动也没所谓，重点培养音操的操作就行了。



在双屏之间飘浮的光球

只要一方打出终结攻击就会出现绿色的光球，光球会飘到另一方的画面上。光球附在身上后，终结攻击力就会提升，这一方打出终结攻击后，光球又会飘到另一方的画面上，如此反复，终结攻击力便逐渐上升，对敌人造成更大的伤害。



▶ 在流程中后期出现的黑色噪音只有利用光球才能给其造成比较大的伤害。

逃跑

在普通战斗中按START可以选择逃跑(强制战斗不能逃跑)来脱离战斗。不过从战斗中逃跑会降低同伴的同步率，同一天逃跑2次会降低20%，逃跑3次会降低40%。当然只要装备上特定道具，逃跑后同伴的同步率就不会降低了。



战斗的BP奖励

每次战斗完毕后都会获得战斗评价，根据评价还可以取得额外的奖励BP。评价与连续战斗回数、时间、伤害值以及特别奖励这4个项目有关。注意，EASY难度下除了连续战斗回数计算奖励外，其它项目均不计算。

连续战斗回数的奖励倍率

ROUND	1	2	3	4
倍率	1.0	1.1	1.2	1.3

时间和伤害值评价的奖励倍率

评价	S	A	B	C	D	E
倍率	1.5	1.3	1.2	1.1	1.0	0.8

特别奖励的条件(特别奖励的倍率为：特别奖励的达成个数×0.1+1.0)

- 不使用自动战斗(上屏)
- 没受到伤害
- 只使用上屏战斗
- 只使用下屏战斗
- 10连击达成
- 30连击达成
- 50连击达成
- 100连击达成
- 200连击达成
- 500连击达成
- 1000连击达成
- 噪音没有掉落徽章
- 光球来回10次
- 光球来回30次

TIPS ULTIMATE难度获得方法 通关后去涩急ヘッズ的商店买到“S：アルティメット”就可以在菜单中选择ULTIMATE难度(手中需要持有ヒヒイロカネ、レアメタル×5、テクタイト×3)。

音操的战斗方法

音操的战斗能力就是徽章，利用徽章的超能力来消灭噪音。他的一切操作都是用触控笔来完成，音操的移动只需用触控笔选中他后划动即可，用触控笔快速拖曳音操的话就会发动冲刺，避开噪音的攻击。



徽章

徽章作为音操的攻击手段，可以说是种类繁多。初期音操只能装备2枚徽章，随着游戏的发展，到通关后能装备4枚徽章，加上在104ビル和渋急本店中可换取的[QUEST]商品S：スロットプラス，总共能装备6枚徽章。徽章随着升级其能力也会提高，关于徽章的升级方法，除了在战斗中获取的BP之外，在玩家平时关机的时候也能获得BP。因为DS更改时间不难，徽章的快速升级变得非常轻松。关机时段计算BP的规律为第一天144点，第二天72点，第三天36点，第四天18点，第五天到第七天各9点，即只需把DS的日期快进7天就能获得297点关机BP。即使把日期倒回来也能正常游戏，而且BP也不会减回来。除此之外还可以利用擦身而过（すれ違い）通信来获取接触BP。然而，BP也有不同的种类，在徽章的BP升级槽中显示的颜色也不一样。有些徽章成长到MASTER后便会进化成更高级的徽章，也有部分徽章必须取得对应的BP才会进化。



徽章组

玩家可以在菜单中任意组合4组徽章，以来应付各种战斗场合。例如可以组合成战斗型、辅助型、战斗辅助型等各种类型的徽章组。只有放在使用中的徽章组内的徽章才能获取BP升级。发动方式相同的徽章不能摆在同一组，但由于用一支触控笔来实现攻击，因此也有比较近似的发动方式，在这种情况下，以放在左边的徽章为优先判定。建议最常用的徽章放到最左边的凹槽当中。当然也可以利用L键或R键来设置徽章辅助组（带有SUB标记），来区分开发动方式相似的徽章，只要在战斗中按住L键或R键，就会转换使用徽章辅助组，使战斗更加得心应手。



徽章的发动方式

タッチ	点击1下	マイク	朝着麦克风吹气或发出声音
スラッシュ	画线	连打	快速并重复点击
ドラッグ	拖曳	プッシュ	压住1点不放
こすり	摩擦	バッジをタッチ	点击徽章
圆を描く	画圈	オート	自动使用

注：没有标记发动方式的，即是辅助状态型的徽章，装备在身上就会产生效果。



徽章的条件限制

除了发动方式之外，徽章自身也是有不少的条件限制，徽章之间要互相配合协调，才能组合出好用的徽章组。这主要看使用限制（LIMIT）、战斗开始后的启动时间（BOOT）以及再启动时间（REBOOT）。如果单是攻击力高可使用次数少或启动时间长的徽章全放在一起的话，攻击很快就会消耗完，经常等待补充反而错过攻击的时机。

徽章的条件类型

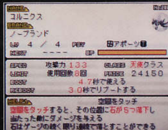
时间限制型	有使用时间的限制，有即时启动也有需时启动，但是一旦用完了就必须等待其再启动。
次数限制型	有使用次数的限制，通常都能即时启动，用完后有能再启动的，也有不能再启动的。
辅助型	装备在身上就能持续发挥效果，一般没什么限制条件。



徽章的属性

有些敌人具有对徽章属性的耐性，这时即使用徽章攻击，也伤害不了敌人，甚至会给它加血。反过来，如果使用与敌人相反的属性的徽章进行攻击的话，则会对敌人造成大伤害。

（剑）正属性	通常为近距离攻击型像剑一样的徽章所附带的属性。
（内旋）负属性	通常为远距离攻击型徽章所附带的属性。
（叉）无属性	处于正属性与负属性之间，造成的伤害值与敌人的耐性无关。

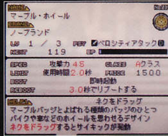


▲与下屏的徽章攻击相比，上屏中的角色就不必考虑攻击属性的问题了。



徽章的品牌

每一枚徽章都有各自的品牌（BRAND），分别有13种品牌和非品牌。打开主菜单时，上屏不但会显示地图，还会显示音操所在区域内的品牌流行榜。如果徽章的品牌排在前3名的话，徽章的攻击力便会上升，第3名有1.2倍，第2名有1.5倍，位列第1名的话还会增加到2倍的攻击力。如果徽章的品牌排在最后一名的话，攻击力便会减半。不过，玩家其实不用太在意品牌流行榜，因为只要在这区域重复使用同一个徽章，这个徽章的品牌便会流行起来，从而上升排名。玩家只需挑自己喜欢用的徽章就可以了。





战斗后掉落徽章的几率

每种噪音都有在不同难度下掉落徽章的几率，均可以在噪音列表中查看。DEFAULT为原始几率，DROP RATE为计算后的几率。至于最终的掉落徽章的几率，则是音操的等级与更改后的等级的相差的数值，乘以连续战斗的回数，再乘以原始几率即可得出。例如在普通难度下，NO.5的噪音掉下アクアモンスター的原始几率只有0.70%，假设音操有50级，把等级更改为31级后，差值为20，然后选择4连战，则最终掉落徽章的几率为56%。因此适当降低等级和选择连续战斗，便会大大提高噪音掉落徽章的几率。

四季的战斗方法

四季进行战斗时，需要按十字键（右惯用手）或ABXY（左惯用手）来发动攻击。首先按十字键（ABXY）的左右方向要跟敌人的方向一致，例如敌人在左边，就按←键（Y键）。然后画面中会出现一个提示，跟着箭头方向按十字键（ABXY），四季的小喵就会发动连锁攻击，只要途中攻击没有被中断（被敌人攻击、途中停下按键一段时间、按了相反反向），就能到达箭头末端的ESP卡片发动终结攻击。随着游戏的发展，在非攻击的情况下，按↑键（X键）就能跳跃，按↓键（B键）就能防御，可以有效地避开敌人的攻击。连锁攻击途中，如果有敌人从背后偷袭，可以马上按反方向的十字键（ABXY）来进行反击。四季因为是女生，初始勇气值比较高，所以初期就能用好的装备，不过前提当然是要有钱买啦。


▲四季的攻击方式是三位同伴中最容易上手的。

四季的攻击力在三位同伴中是最低的，不过她的优势就是必杀的积攒速度快、威力大，在战斗中玩家可以控制四季快速将必杀技积攒起来，然后给予敌人致命的一击。所以在BOSS战中玩家完全可以通过必杀技来回复体力，让出将回复系徽章换为攻击系徽章，来给予敌人持续的打击。



四季的必杀技

ESP卡片总共有3种，上屏的战斗画面的正上方分别覆盖着3枚ESP卡片，战斗时从右到左开始猜卡片的图案，必须先要猜中最右边的卡片才能继续下去，只要连锁攻击抵达的ESP卡片图案与覆盖着的卡片一致的话就能取得1颗必杀技星，如果不一致的话会有一瞬间打开玩家所选择的卡片的所在位置。第一次就猜中了右边卡片的图案能取得2颗必杀技星。猜中右边的图案后，剩下的两张卡片就容易得多了。取得5颗必杀技星后，就能发动1级的必杀技(点击下屏右上角的星型图案)，2级的必杀技(需要到商店交换)则需要10颗必杀技星。在一场战斗当中，使用1次1级必杀技后，下一次再想发动必杀技就必须要多消耗1颗必杀技星，即要6颗必杀技星，如此类推。必杀技发动时，不但能对敌人造成大伤害，还能回复我方的HP，因此看准时机发动必杀技能使战斗更加轻松。



义弥的战斗方法

与四季的战斗方式差不多，按十字键(右惯用手)或ABXY(左惯用手)来发动攻击，并依照箭头的方向进行连锁攻击。义弥的攻击手段有两种，一种是在地面时用超能力投掷障碍物，另一种是漂浮到半空中发动强力的光束攻击。在游戏后期义弥会取得飘浮的能力，按↑键(X键)就能飘浮，按↓键(B键)就会回到地面或进行防御。因为在半空中，不容易受到地面上的敌人的攻击，非常好用，当然遇上飞行类的敌人时就要多加小心了。另外，在义弥发动连锁攻击的途中，有敌人从背后袭击时，也可以按下反方向的十字键(ABXY)进行反击，敌人中招后会暂时陷入行动不能状态。

义弥的必杀技



在义弥的正上方会有5张数字卡片，从右到左开始，根据数字卡片的条件选择连锁攻击的路线，抵达符合条件的数字卡片，成功就能取得1颗必杀技星，失败的话就会跳到下一张数字卡片，不需要连续成功。和四季一样，必杀技发动需要的必杀技星数量以及效果都是差不多的。

数字卡片的条件例子：

[5↑]表示连锁攻击要抵达大于5这个数字的卡片。

[5=]表示连锁攻击要抵达等于5这个数字的卡片，这种情况比较麻烦，建议随便选个数字跳过这一条件。

[5↓]表示连锁攻击要抵达小于5这个数字的卡片。

比特的战斗方法

同样也是按十字键(右惯用手)或ABXY(左惯用手)来发动攻击，并依照箭头的方向进行连锁攻击。随着游戏的进展，比特可以按↑键(X键)就能跳跃，按↓键(B键)就能防御，连锁攻击途中，如果有敌人从背后偷袭，可以马上按反方向的十字键(ABXY)来进行反击。与四季不同的是，比特在跳跃时能进行连锁攻击，即先按↑键(X键)然后才连按十字键(ABXY)进行攻击。而且比特的防御概率比较高，绝大多数时候都能成功防御敌人的攻击。



▲比特的攻击力较高，不过积攒必杀技时有一定风险。

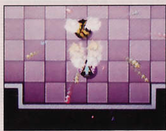
比特的必杀技



在地面进行连锁攻击能获得两张扑克牌，如果跳跃连锁攻击则能获取一张扑克牌。扑克牌排列到正上方后，中间会出现一个光标，下一次连锁攻击取得的扑克牌就会插到光标所在的地方。只要其中有并列相同的一对扑克牌，然后在连锁攻击时抵达骷髅牌后，排列在正上方的扑克牌便会消失，一对并列的扑克牌能得到1颗必杀技星。有时可按照需要利用跳跃连锁攻击安插一张扑克牌。如果在扑克牌的队列到达两边的火团前还没获得骷髅牌，比特就会受到一定的伤害值。比特的必杀技和四季、义弥的用法都差不多。

迷你游戏

在千鸟足会馆前的STRIDE中就能玩这个小游戏。玩家要使用装备在音操身上的徽章就像玩弹子一样，把对方的徽章弹出边界就能得分，另外使用徽章的能力打中对方的徽章也能得分。徽章全被弹出边界的一方就会输，又或者到了限制时间，取得最高分的一方赢。按十字键(ABXY)就能发动徽章的技能，可以撞晕对方的徽章，趁机把它撞出界外，当然技能的使用是有一定的限制次数的。用触控笔画出箭头的方向，触控笔一离开屏幕徽章就会弹向那个方向，注意不要太用力或画太长的箭头，要不徽章会冲出界外。胜利后会获得BP和一定的奖励。在涩谷デパート的医食同源铺能换取"S：ミニゲーム対战"就可以通过无限通信进行4人同时对战，而且还能在练习场跟电脑对战，也可以自己一个人练习。



基本流程

游戏流程总共分为3大篇，每1篇分别设有7天的任务。在完成任务的过程当中，除了强制性的战斗之外，玩家可以在任何时候利用精神扫描和噪音进行战斗以获取经验值、徽章升级用的BP以及噪音掉落的徽章，同时也是赚钱的主要途径，徽章换钱后便可到商店购买各种各样的徽章和道具来提升角色的能力。只要换场景噪音就会刷新，可以无限战斗。有时会出现隐形墙壁阻挡去路，如果这时有死神(总共有两种，分别是穿着红色风衣或黑色风衣)站在附近，与他对话即可得知拆除墙壁的条件。



美咲四季篇

The 1st Day 死神游戏

	地点	内容
1	スクランブル交差点	在广场中使用触控笔点击下屏画面右下角的圆球发生剧情。
	忠犬ハチ公像前	获得徽章后发生战斗，事件后四季成为同伴。
2	104ビル前	在104大楼前发生四场连续的战斗。

①与ディキシーフログ×3的敌人战斗时不能发动攻击，玩家可以先熟悉一下游戏的移动方式，按START键出现逃跑的选项，脱离战斗即可，逃跑后获得"S・ダッシュ"。

②从此处开始四季会加入战斗，上屏幕显示的是四季的战斗画面，下屏幕显示的是音操的战斗画面。如果对同时操作上下屏幕角色的战斗系统还不熟悉也没有关系，因为上屏幕中的四季会自动行动，连续的两场杂兵战后会出现一个大型的敌人，不过他的行动比较迟缓，而且只会使用普通攻击，可以与他保持一定距离攻击，等他靠近之后后退一定距离再发动攻击比较安全。战斗结束后获得"500YEN"、"ヒヒイロカネ"。

第一天的战斗基本可以当作游戏的教学章，战斗中主人公没有HP的设定，也就是说不会GAME OVER，由于本作的操作系统对于大部分玩家来说都比较陌生，所以在第一章应该尽量在战斗中将人物的移动、攻击等基本操作弄熟。



TIPS 敌人掉落物品几率

选择连战或者在菜单下将等级调低都可以提升掉落物品的几率，比如玩家将等级降低20级，那么玩家在战斗时敌人掉落物品几率的就会翻20倍，而连战则是将这个基础值翻倍，如果此时进行四连战的话，敌人掉落物品的几率就会变成80（20×4）倍。

The 2nd Day 不要杀我

1 涩谷驿ガード：移动至左边出口发生剧情，然后点击画面右下角的徽章，调查穿红色外套男子身上的发光点，对话过后再次发动徽章的能力调查男子身上冒出的纹章发生战斗。

西口バスターミナル：同比特与莱姆对话时会出现三个选项，这里并没有分支选项，玩家不必担心，将全部对话项完成后会出现新的选项。

西口バスターミナル：与区域内左上角的红衣男子对话后发动徽章能力即可看到右侧石像旁两个男子身上黄色的纹章，画面中漂浮的红色纹章则会不断出现。

2 忠犬ハチ公像前：调查ハチ公像后返回西口バスターミナル收集情报。

BOSS 忠犬ハチ公像前：擦拭ハチ公像的杂兵战后紧接着进入BOSS战。

①每次音操都会使用新的徽章来战斗，第一场战斗可以利用场地中的障碍物，战斗后获得"ショックウェイヴ"；第二场战斗的攻击方式是近距离时使用触控笔在敌人身上滑动来发动连续攻击，战斗后获得"サイコキネシス"；第三场战斗则有雷魔法与连续魔法弹两种攻击方式，注意雷魔法的发动时间比较长，魔法弹的攻击距离有限，战斗后获得"500YEN"、"サンダーボルト"与"バレットショット"。

②在石像前发动徽章能力后听到有关"みがいて"的声音。→再次返回ハチ公像前调查后选择"ハチ公をみがく"，将石像上的灰尘擦干净后发生战斗，胜利后获得"S：DEFプラス"。



BOSS 金属刺猬 ヘッジメタコア

由于BOSS战前有一场杂兵战，中途不能调换装备，最好在战斗前装备上回复饮料，以免在战斗中陷入HP不足的窘境。BOSS会随同两只狼出现，建议优先将两匹狼解决掉在击中力量对付刺猬。刺猬留在地面上的针刺过一段时间后会爆炸，要避免踩在上面。本场战斗时音操应该可以装备三个纹章，如果玩家此时的等级在LV3左右即可省下一个装备回复饮料的空格来装备攻击纹章，在音操与四季的猛攻下BOSS根本没有还手的机会，获得高评价轻而易举。战斗后获得"S：ATKプラス"、"アイスブロウ"与"ヒヒイロカネ"。

①与黄头发的男子交谈时会出现接不接受他的委托的选项，不管选择哪一个都对剧情没有影响。与下方死神交谈后与进入必杀技的教学，这场战斗依然是没有HP的设定，玩家可以在战斗中反复练习必杀技徽章的使用方法。左侧可以进入商店，不过里边的商品可不便宜，等赚够了钱再来消费吧。

②返回道玄坂的らあめんどん登录到关键词"ラーメン"。→出店与店前的店员对话输入关键词ラーメン后再次进入らあめんどん发生剧情。→返回ライヴステージ在右上方发动徽章能力点击"迟いな"登录到关键词"ヒューズ"。→返回らあめんどん前输入关键词ヒューズ，然后进入左边的岩田商店发生事件。→A-EAST前与两位男子对话。

BOSS 暗黑蝙蝠 ウエスペリティリカオナー

本场战斗开始时下屏幕中音操的处于黑暗之中，他的攻击对BOSS造不成任何伤害，只有控制音操躲避BOSS的进攻，与此同时要先控制上屏中的四季把缠绕在电线上的红色蝙蝠打倒，等到消灭一定数量的蝙蝠后，下屏幕中会变亮，此时即可操作音操攻击BOSS的正体了。不过一段时间后，上屏幕的蝙蝠再次将电线覆盖下屏幕就又会变暗，此时再使用四季清理蝙蝠即可。必杀技除了能够给BOSS带来巨大的伤害外，还可以一举清光画面中的小蝙蝠，所以在控制四季攻击时要注意积攒必杀技。

Check! 在对道玄坂的店员输入ヒューズ前，可以在"岩田コズミック商店"前发动徽章能力，点击"スッキリした"即可登录关键词到"のど饴"，先对店员输入のど饴就能够在最后与A-EAST前与两位男子对话后获得珍贵纹章"ラッキースター"。



The 3rd Day 值得信赖的家伙

ライヴステージ：与四季汇合后接到任务，在场景的下方到达A-EAST前

1 A-EAST前：与黄头发的男子交谈接受委托，再到下方与穿红色衣服的死神交谈。

道玄坂：进入らあめんどん发生事件，出店调查店员消灭掉他身上的杂音。

A-EAST前：返回与黄发男子对话，再与上方的死神对话，按照他的要求击败两个指定的敌人，战斗后上方的结界解除。

涩急本店前：同比特与拉姆对话后得到关键词"停电"。

2 获得关键词停电后：在各地发动徽章能力寻找关键词发展剧情。

BOSS ライヴステージ：与A-EAST前与两位男子对话后来到本章最初的位置，与右上方的店员对话发生BOSS战。

The 4th Day 消灭

1 104ビル前：同比特与拉姆对话后菜单中追加噪音图鉴。进入大楼发生四季的剧情过后追加"品牌属性"。

2 スクランブル交差点：与场景中右侧的死神对话打开通往前方的通路。

涩谷デパート前：向右前进发生剧情后四季习得逆向攻击，与百货商场门前的男女对话后再与右侧的死神对话消除结界(手中需持有5个以上的500YEN徽章)。

カドイ前：同比特与拉姆对话后菜单中追加"すれ违い"选项。

BOSS トウワレコード前：事件过后在杂兵战中获胜获得"ライトニングムーン"，杂兵战后接着进入BOSS战。

①四季的事件过后品牌排名(Brand Ranking)就开始生效(状态画面的上屏)，装备品牌的排名会影响到装备的性能，排在前列的装备可以获得有利的附加性能，而排列在后面的装备则会有"攻击力半减"之类的负面属性，玩家在装备物品时应以排名为参考依据，使装备发挥出最大功效。

②1000YEN的徽章可以通过击败本章节中新出现的敌人"ビッグバフロッグ"获得，Normal难度下将掉落等级调到4之后，1000YEN的徽章掉落的几率是100%。

BOSS 摇摆鲨鱼 スウィングシャーク

在此之前建议玩家先在身上装备一个回复徽章。战斗中大部分时间鲨鱼都是潜在地面中的，它的攻击方式是从地面中突然向音操与四季发动进攻，不过在此之前地面会出现一个环状的波纹，只要控制音操立刻离开这个范围即可躲过它的攻击。鲨鱼会通过捕食地面上的青蛙与蝌蚪来提升攻击力，它提升攻击力后的攻击还是很有威胁的，所以在战斗的初期首要任务就是先将杂兵清光。

The 5th Day 空虚都市传说

1 千鸟足会馆前：与场景左侧的大叔对话，将硬币慢慢地拖到白字上登录到关键词"死神さん"。

AMX前：将区域中黄色的噪音消灭后会发生剧情，然后登录到关键词"マスプラのチケット"。(与主线剧情无关)

2 スペイン坂：打倒三个噪音后发生剧情，在女子高中生处输入关键词。

BOSS スペイン坂：女子高中生事件后将她们身上的黄色噪音彻底消灭后迎来BOSS战。

①要想从此处到达スペイン坂就必须先与右上角的死神对话，然后再将区域中的大号噪音消灭2个以上才可以将结界消除，注意必须要先与死神对话后再消灭噪音才算数。

②女子高中生身上会不断冒出黄色的噪音，而要想对女子高中生输入关键词就必须要先将她们身上的黄色噪音消灭。反复与黄色噪音战斗两次后就会发生剧情，此时上前对女子高中生输入"死神さん"发生剧情。将硬币移动到白字上后再随意移动两次硬币，最终将硬币再次放在白字上触发剧情。

BOSS 狂暴熊 ストムグリス

虽然本场战斗没有杂兵的干扰，但是我们还是不能掉以轻心。当它将爪子从下向上举起时，就是要向前方发动攻击；将爪子高高举过头顶时就会发动跳跃攻击，跳跃落下时身体周围的震荡波也会对音操们造成伤害。如果BOSS发动跳跃攻击时，音操与它的距离过近而无法及时回避就会受到极大的伤害。由于BOSS发动攻击的间隔时间比较长，所以在战斗时玩家可以采取游击战，抓住时机一阵狂攻后，在攻击准备时间专心回避等待下次攻击的机会。

Check! 如果在AMX店买过No.1CD的话，带着CD去スペイン坂右侧的死神对话不仅可以获得贵重品"クリムゾンチリペッパー"，还可以将上方的结界解除。从此处就可以到达モルコ前，在モルコ前还可以遇到一个猪型噪音，有条件的玩家千万不可错过此处。

The 6th Day 自尊↑劣等感

①将右侧男子身上的黄色噪音消灭掉后发生剧情，剧情后登录到三个关键词"ありえないです！"、"マジカッコイイです！"与"かなりヤバイです！"。再次与右侧的男子对话，选择关键词かなりヤバイです！即可获得徽章。

②此处需要回答对死神的谜题才能够将前方的结界解除，三个问题的答案分别为，第一问：エドガ・ザ・ショップ；第二问：ハイヒール；第三问：泡吐き。

③与男子对话时选择"ありえないです！"。与上方的死神对话得知需要三个"レアメタル"才可以将此处的结界解除，レアメタル可以在No.58噪音"デカダンレイブン"的身上获得(战斗难度需要设置为Normal)。按照AMX前→千鸟足会馆前最后到达スペイン坂。

Check! 将カドイ前的猪型噪音打倒后，再与上方的死神对话，对话后死神消失，此后就可以移动到右上方的トウワレコード前。如果此时玩家手中持有徽章"ムサラメ"，并将它的等级提升到Lv3以上的话，就可以在モルコ前的死神手中获得"じょうぶな革"。

1 スクランブル交差点：与右侧的男子对话，将他身上的黄色噪音消灭。

2 スクランブル交差点：获得关键词后与上方的死神对话。

3 センター街入口：再次找到男子与其对话，并输入正取的关键词。

スペイン坂：对话中连续两次输入关键词"マジカッコイイです！"。

スクランブル交差点：与逃跑的四季对话后，装备上レッドスカル与噪音战斗三次发生剧情。

104ビル前：装备上レッドスカル与噪音战斗三次发生剧情，返回スクランブル交差点与四季对话本章结束。

The 7th Day 醒不了的梦

忠犬ハチ公像前：与死神对话后，在区域内与噪音3连战并获胜后，结界解除。

BOSS 西口バスターミナル：与下方的黑衣死神对话后开始杂兵与BOSS的2连战。

BOSS 涩谷ガード下：发生事件后开始与本篇的最终BOSS交战。

Check! 本章开始时在スクランブル交差点会出现三位死神，如果完成他们提出的任务就可以通向那个方向的通路，将三个方向的结界全部打开后即可在所有的地区移动。

104ビル前方向开启条件：手中持有"ファンキーサングラス"(可在涩谷デパート前买到)；センター街入口方向开启条件：答对死神提出的问题，第一题答案为"成海ユウ"，第二题答案为"ネクをスラッシュ"，第三题答案为"ヒップ・スネイク"；涩谷デパート前方向开启条件：手中持有徽章"ナチュラルマグナム"。



BOSS

乌鸦之王 コルニクスカナー

本场战斗中杂兵的小乌鸦会不断出现，如果无视它们，它们会向场地中搬运车辆等物品以供BOSS使用。所以在没有机会攻击BOSS时，还是要快速地消灭出现的小乌鸦。BOSS的攻击方式为抓起场地中的车辆等物品砸向音操与四季，物品在掉落下来之前地面会出现一个阴影，只要及时躲开基本不会被砸中。战斗中能够攻击BOSS的机会只有它低空俯冲的一瞬间，在听到叫声后要尽量保留自己的进攻机会，以免出现BOSS出现时徽章都在Reboot的尴尬局面。

梦魇 オウィスカンタス

BOSS的攻击方式有三种：从上空发射不断掉落下来的雷击，如果被它们击中会有一定几率陷入麻痹状态，如果此时再受到BOSS的攻击是非常危险的，所以在它发动雷电攻击时最好离开他的身体范围；挥动拳头的攻击范围非常广，如果不迅速躲到它手臂的反方向是很难回避此招的；BOSS的第三招并没有攻击力，它会在胸口附近放出一个类似黑洞的能量球，此时对其所有的攻击都会被它吸收。如果玩家的HP不足时，控制音操躲在画面的边缘使用远程攻击是比较安全的方法。



TIPS 查看自己的总游戏时间：在SAVE画面中按L或R键就可以查看自己的总游戏时间。



桐生义弥篇

The 1st Day 规则

地点	内容
スクランブル交差点	场景中的死神暂时无法与其对话，走到出口时发生剧情。
忠犬ハチ公像前	发生剧情后义弥加入战斗，对义弥战斗后使用徽章能力。
スクランブル交差点	同场景上方的死神对话，战斗胜利后上方结界解除。
BOSS 104ビル前	进入区域发生剧情后，开始BOSS战。

BOSS　犀牛怪 ダブライノ

虽然犀牛怪可以防御所有正面的进攻，而且攻击力十分高，不过由于它的移动实在太慢，想要打倒它只需控制音操在其身边不断使用冲刺绕到它的身后猛攻即可。义弥攻击BOSS的机会不多(偷懒的话可以把上屏幕设置成自动行动)，只需专心控制他积攒必杀技，看准犀牛怪发动攻击的瞬间按方向键↓或B键回避。本场战斗的难度不大，即使不装备回复徽章，利用必杀技来回复HP也可轻松通过。

The 2nd Day 死神

地点	内容
スクランブル交差点	对义弥使用徽章能力发生剧情。
涩谷デパート前	同死神对话后，将区域内所有的黄色噪音消灭。
① カドイ前	向上走触发剧情会发生一场强制战斗。
② モルコ前	进入モルコ参加大赛，比赛结束后离开本区域发生剧情，本章结束。

①这场战斗中的怪物比普通战斗时要强上一些，两只袋鼠跳跃攻击的攻击还是比较有威胁的，在它们跳起后，地面会出现阴影，这个影子就是它即将要落下的点，看准阴影控制音操和义弥躲开，再伺机反击即可。



②游戏的规则与弹球有些类似，玩家身上装备的徽章就是参加比赛时使用的徽章，不同的徽章所拥有的技能也会有所不同，将对手所有的徽章都撞下台子即可获得比赛的胜利。触控笔控制徽章的移动，点住徽章的时间越长移动的距离就越长，不过小心不要自己冲下台子，十字键的四个方向为发动技能，击中对手的徽章能够使其进入昏厥状态，此时就是最佳的攻击机会。

Check! 身上装备的物品品牌都为"ナチュラル・パピィ"时与スクランブル交差点的死神对话即可开启上方的结界)。在カドイ前事件后返回センター街入口的上方与死神对话则可以使通向AMX前的通路打开，上方的几个场景中除了可以购买道具外，还可以遇到猪型噪音，打倒它们能够获得珍贵的徽章。モルコ前左上方的死神处需要持有プレミアム　チリドッグ(スペイン坂可以买到)才能通过。



The 3rd Day 漂流街

地点	内容
スクランブル交差点	由右侧的路口经涩谷デパート前来到カドイ前。
カドイ前	同右侧的死神对话，按照要求消灭三个中型的噪音解除结界。
① 宮下公园ガード下	一路来到宮下公园ガード下，与死神对话解除结界。
キャットストリート	进入区域后发生事件，在最右侧的店内与羽狛对话，然后按照宮下公园→宮下公园ガード下的顺序返回トウワレコード前。
トウワレコード前	与比特的战斗只需坚持半分钟左右即可。
② スクランブル交差点	与穿红色衣服的死神对话，解除结界后从出口经104ビル前到达道玄坂。
道玄坂	进入暗黑拉面馆发生事件，将右侧店主身上的黄色噪音消灭。
A-EAST前	在ライヴステージの前与王子对话，将他身上的黄色噪音消灭后，登录关键词"素朴"。
道玄坂	对らあめんどん店前的店主输入关键词素朴，发生事件。

①与死神对话时手中必须持有一枚以上的"ポップヘンデュラム"徽章，徽章可以通过与NO.56噪音"キャンサンブリ"战斗获得，需要注意的是Normal难度以上才会掉落这枚徽章，可以选择连战来提高掉落物品的几率。

②此处需要ナチュラル・パピィ的品牌排名在第一位使装备上此品牌的徽章战斗。区域内左侧黑衣死神处需要回答对三个问题才可以通过，第一题正确答案为：ブイヤベース；第二题正确答案为：モルコ前；第三题争取答案为：バッハ。A-EAST前上方的死神出需要持有1枚以上的"ストックエレメント"才可以通过(可从NO.29与30怪物身上获得)。

Check! 与皮特的战斗后前往千鸟足会馆前左侧的STRIDE店内即可与シュウト君进行徽章比赛，第一次获胜的奖品是"マーブル・カスタム"徽章，获胜后再与其交战的奖品就会变为500YEN的徽章。以后每天都可以来此处挑战，获胜便可以得到新的徽章。



The 4th Day 徽章

地点	内容
センター街入口	上方的死神处需要手中持有1枚以上"セクシー+"徽章才可以通过(No.59噪音)。
AMX前	与死神对话后，在区域内进行一场4连战，战斗胜利后再次与死神对话结界解除。
① 千鸟足会馆前	与右侧的死神军团对话两次，等其他死神离开再次与其对话。此后需要调查麦克风事件。
② 千鸟足会馆前	完成调查后返回此处，推理出真正的犯人。

涩急ヘッズ前	与比特的第二次交战同第一次一样，只不过他的攻击力高了一些罢了。
田川町路地里	在CYCOレコード前发生事件，与义弥对话后本章结束。

①事件的完成方法是先去スペイン坂区域最右侧与红衣死神对话，获得有关电话的情报。→再前往モルコ前，事件后获得"英雄バッジ"，然后调查下方的电话亭。→最后在スクランブル交差点与场景右侧的黑衣死神对话。

②推理的过程中需要依次选择出正确的证据才可以找出真凶，它们的正确顺序是"14：02"→"13：55"→"この中には居ない！"。事件过后前方的结界被解除。



The 5th Day 领域

① スクランブル交差点	在涩谷デパート前方向的出口发生剧情，死神在前进的路口都设置了结界。
宫下公园ガード下	同死神对话后选择第一项，在徽章游戏中战胜死神才能解除结界。
② 宫下公园	同死神对话后强制进入战斗。
キャットストリート	右侧的"ワイルドキャット"内与羽狛对话。
宫下公园ガード下	再次跳跃比特战斗的依然是中途被中断。
BOSS 涩谷站ガード下	来到场景的最深处剧情后，离开时发生BOSS战。

①第一个结界需要在D+B品牌排名第一时装备上D+B的徽章战斗一次。涩谷デパート前的死神要求的"盐ラーメン"可以通过スクランブル交差点→104ビル→道玄坂在拉面店买到。カドイ前右侧死神的问题答案为："土井ケン"、"カップめん"和"580"。トウワレコード前上方的死神需要将音操身上的装备(头、身体、脚和装饰品)都换成"ムース・ラットウス"品牌的才可以通过。

②本场战斗系统会强制为音操装备两个徽章，必须要使用这两个徽章在战斗中将敌人消灭。发动徽章能力的方式是对着NDS的麦克风吹气(肺活量不足或者想偷懒的玩家可以不断使用手指敲击麦克风口来代替吹气)。

BOSS 变异犀牛

宫下公园ガード下的剧情后按照トウワレコード前→カドイ前→涩谷デパート前→スクランブル交差点→忠犬ハチ公像前→西口バスターミナル→涩谷站ガード下的顺序即可触发BOSS战的剧情。

这个BOSS除了长得和第一关的BOSS一样外，连攻击方式都是同样的招式，不同是它的攻击力与攻击速度都有了很大程度的提高。正面攻击对其依然起不到什么效果，建议控制音操绕到它的身后利用远距离攻击慢慢和它耗，因为本场战斗只要把它的HP攻击到一定程度即可获得胜利。

The 6th Day 狂奔的野兽

スクランブル交差点	在センター街入口处剧情之后进入强制战斗。
AMX前	帮助死神将黑色噪音消灭。
千鸟足会馆前	选择"助ける！"帮助ソウタ消灭黑色噪音。
涩谷ヘッズ前	选择"助ける！"帮助卯月消灭黑色噪音。
宇田川路地里	进入区域后发生强制战斗，获胜后本章结束。

Check! 本章开始后，地图上会出现黑色的噪音，这些敌人会主动接近音操发生战斗。它们的攻击力与防御力都比普通的红色噪音强出一个档次，如果等级不高的话，很容易陷入苦战。多多利用光球的攻击力加成与必杀技会使战斗变得容易一些。

全噪音掉落物品列表

编号	名称	EASY	NORMAL	HARD	ULTIMATE	出现地点
1	ディキシーフロッグ	100YEN	100YEN	500YEN	1000YEN	四季篇4日104ビル前等
2	ビッグバフロッグ	1000YEN	1000YEN	レアメタル	1000YEN	四季篇5日AMX前等
3	ファンクフロッグ	500YEN	ライトニングストーム	ライトニングストーム	アダマンタイト	四季篇7日交差点等
4	ブラバンフロッグ	レアメタル	テクタイト	オリハルコン	オリハルコン	アナザーデイ篇
5	オケストフロッグ	レアメタル	アクアモンスター	5000YEN	10000YEN	比特篇1日西口等
6	サザンフロッグ	10000YEN	アクア・ボーン	タッド	フロッグ	比特篇7日罪深きものの道等
7	ドラファイフロッグ	10000YEN	タッド	フロッグ	ブラックマーキュリー	アナザーデイ篇
8	トラディフロッグ	10000YEN	タッド	フロッグ	オリハルコン	アナザーデイ篇
9	クワイアフロッグ	ライトニング・ボーン	アクアゴースト	アクアゴースト	シャドーマター	比特篇7日交差点等
10	ビッグバタッド	1YEN	10YEN	50YEN	100YEN	四季篇7日交差点等
11	オケストタッド	5YEN	50YEN	100YEN	タッド	比特篇2日交差点等
12	ガレージウルフ	100YEN	500YEN	1000YEN	5000YEN	四季篇七日ハチ公前等
13	オルタナウルフ	ゴウ・トゥ・ヘル	气炎万丈	レアメタル	气炎万丈	义弥篇7日交差点等
14	グランジウルフ	ロリータバット	完全燃烧	ウルフ	シャドーマター	比特篇7日交差点等
15	モッシュグリズ	100YEN	500YEN	1000YEN	5000YEN	四季篇3日道玄坂等
16	ストムグリズ	1000YEN	5000YEN	グリズ	グリズ	四季篇5日BOSS战等
17	ウォルオデグリズ	ワンダフルマグナム	オンミョウ	グリズ	シャドーマター	义弥篇7日交差点等
18	ガバット	100YEN	100YEN	500YEN	500YEN	四季篇3日A-EAST前等
19	ハピコアバット	1000YEN	トップギア	バット	5000YEN	义弥篇7日交差点等
20	スラシュミンク	ラブリービーム	ナチュラルマグナム	レアメタル	10000YEN	义弥篇3日交差点
21	デスラシュミンク	1000YEN	レオパード	テクタイト	ミンク	比特篇3日交差点等
22	グラコアミンク	5000YEN	カオティック	ミンク	テクタイト	义弥篇5日AMX前等
23	デスメタミンク	バーボ・レアル	いやされフラミンゴ	バーボ・レアル	シャドーマター	义弥篇7日A-EAST前等
24	ニュモルウェーブ	1000YEN	エッグボム	アダマンタイト	エッグボム	比特篇1日西口等
25	シュモルゲイザー	フラワーオブフレイム	ロリータエンブレム	モル	アダマンタイト	比特篇7日ハチ公前
26	ジェイペンギ	50YEN	ラブリービーム	1000YEN	テクタイト	四季篇7日交差点等
27	エレクトロペンギ	ネネキリマル	激カワビーム	激カワビーム	レアメタル	义弥篇5日涩谷站ガード下等
28	ブリットペンギ	レアメタル	ペンギ	ペンギ	アダマンタイト	比特篇7日交差点等
29	ジェリマンチェスター	500YEN	希望の瞳	レアメタル	ジェリ	义弥篇3日交差点等
30	ジェリスウェディッシュ	ストックエレメント	1000YEN	ジュリ	アダマンタイト	ジェリマンチェスター分裂
31	ジュリネオアコ	1000YEN	輝ける瞳	5000YEN	アダマンタイト	比特篇2日交差点等
32	ジュリジャーマ	紫电一闪	エナジーエレメント	アダマンタイト	オリハルコン	ジュリネオアコ变异

TIPS 提升最大徽章数

音操的可装备的最大徽章数为6枚，可是在正常流程中最多只能装备4枚徽章。要想提升最大徽章数就要去104ビル购买"S：スロットプラス"(手中需要持有ヒヒイロカネ、レアメタル×4、テクタイト)。

スクランブル交差点	按照104ビル前→道玄坂的顺序来到ボークシティ。
1 ボークシティ	将每层的黄色噪音全部消灭才能继续向上前进。

①ボークシティ 1F：本层除了"ノーブランド"与"ムースラットウス"这两种品牌的徽章，其他的徽章都不能使用，将全部3个黄色噪音消灭，再与死神对话即可到达2F。

ボークシティ 2F：本层除了"ノーブランド"与"D+B"这两种品牌的徽章，其他的徽章都不能使用，将全部3个黄色噪音消灭，再与死神对话即可到达3F。前往3F前请将自己最强的徽章装备上，因为马上就要迎来本篇的最终BOSS战了。



The 7th Day 欲望的折磨

BOSS 南狮 猩 ミナモト ショウ

本篇的BOSS战分为两个阶段，第一阶段是南狮处于人型的阶段，此时他会漂浮在空中不断从上下屏召唤出黑色噪音敌人，将前几匹杂兵消灭后战斗会进入第二阶段。此时BOSS会变成噪音的形态并不断在上下两个屏幕之间移动，没有BOSS的屏幕中依然会不断地出现杂兵。当他出现在下屏幕后会使用瞬间移动，音操的攻击不容易命中，不过此时可以按方向键↑时义弥浮空，义弥的浮空后杂兵的攻击基本打不到，我们就可以慢慢地使用他来积攒必杀技对付南狮。当他处在上屏幕时，由于上屏的空间比较小，义弥的攻击很容易命中，所以此时才是最佳的攻击时机，当光球在义弥身上时就可以抓住机会对其猛攻。由于BOSS的防御力比较高，所以请大家做好持久战的准备，HP不足时多多使用必杀技来回复。

比特篇

The 1st Day 常识，非常识

1 スクランブル交差点	上方的死神暂时无法与其对话，先向左来到忠犬ハチ公像前。
忠犬ハチ公像前	战斗中选择逃跑发生剧情，与比特签订契约再次发生战斗。
涩谷站ガード下	在右侧发生事件后，原路返回スクランブル交差点。
スクランブル交差点	同死神对话后发生战斗，战斗中熟悉一下比特的必杀技发动方法。

①本章开始会出现一种类似于土拨鼠的噪音，战斗中它会在上下两个屏幕中的六个洞穴中随机出现并向音操和比特扔出炸弹，比特可以按十字键↑来回避，对付它的办法就是抓住机会将其从洞穴中打出来，这样它就没有任何还手之力了。

The 2nd Day 风格

スクランブル交差点	剧情后从104ビル前方向到达道玄坂。
道玄坂	进入区域后与两个死神开始战斗。
BOSS A-EAST前	同777对话后再次与死神开战，调查地面的"！！"开始BOSS战。

BOSS 黄金蝙蝠 プテロプスカナー

这只蝙蝠与四季篇的那只基本没有区别，原来的那套战术拿到这里来也完全适用。黑暗中的音操只要不与BOSS站在一条线上基本就不会被打中，清理上屏中的小蝙蝠的任务这次落在了比特身上，由于他的攻击力比较高，所以很快就可以使下屏变亮。屏幕变亮后在音操攻击BOSS的同时，上屏的比特也应该继续清理小蝙蝠尽快地使BOSS进入硬直状态。BOSS的HP减少到一定程度后就会露出真面目，变成黄金色的小蝙蝠在上下两个屏幕中乱飞，很快就可以将它解决。

全噪音掉落物品列表

编号	名称	EASY	NORMAL	HARD	ULTIMATE	出现地点
33	ヘッジハドコア	50YEN	ムラサメ	テクタイト	アダマンタイト	四季篇7日交差点等
34	ヘッジエモコア	愛されワイヤー	ミティアアンカー	テクタイト	愛されワイヤー	义弥篇7日交差点等
35	ヘッジメロコア	ほめられワイヤー	一掷千金	テクタイト	アダマンタイト	比特篇3日交差点等
36	ヘッジクラコア	レアメタル	5000YEN	10000YEN	ヘッジ	比特篇7日交差点等
37	ヘッジメタコア	500YEN	500YEN	5000YEN	10000YEN	四季篇6日A−test前等
38	ヘッジカオティコア	エレカジワイヤー	ニッカリ	レアメタル	シャドーマター	义弥篇7日交差点等
39	ジャンゲブーマー	100YEN	イチモンジ	5000YEN	イチモンジ	义弥篇3日カドイ前等
40	ツーステブーマー	ピースフル	FLYライン	ブーマー	オリハルコン	比特篇7日交差点
41	ユーロビブーマー	セクシービーム	レアメタル	テクタイト	シャドーマター	义弥篇7日交差点等
42	サイケフォックス	ファーストギア	サンダー・ボーン	10000YEN	フォックス	比特篇2日交差点等
43	アンビエフォックス	コノハナチルヤ	投げKISS	フォックス	10000YEN	比特篇7日西口等
44	プログレフォックス	1000YEN	テレポアラート	ぐるぐるジャグリング	テクタイト	义弥篇3日任务的蓝色噪音等
45	ドゥームメタルドラゴ	隔岸观火	フツノミタマ	ドラゴン・クチュール	10000YEN	比特篇7日交差点等
46	ラグタイムドラゴ	隔岸观火	フツノミタマ	オリハルコン	ドラゴ	アナザーデイ篇等
47	ゴシックメタルドラゴ	10000YEN	ロイヤル・クイーン	ペガッソ	ブラックマーズ	比特篇5日任务的蓝色噪音等
48	ネオクラシカルドラゴ	サンダー・ルーク	10000YEN	サルの木星	シャドーマター	比特篇6日涩谷站ガード下等
49	ハウスライノ	500YEN	ラクヨウ	ラクヨウ	アダマンタイト	比特篇2日交差点等
50	ミニマルライノ	1000YEN	WILDライン	10000YEN	ブラックローズ	义弥篇7日交差点等
51	ダブライノ	ムラサメ	ムラサメ	ラクヨウ	クサナギ	义弥篇7日交差点等
52	トランスライノ	WILDライン	ワイルドボア	ライノ	シャドーマター	比特篇7日センター街入口等
53	キャンサフォーク	500YEN	1000YEN	1000YEN	テクタイト	义弥篇3日交差点等
54	キャンサスカ	ガーディアンエンジェル	油断大敌	油断大敌	アダマンタイト	义弥篇4日AMX前等
55	キャンサヘヴィ	ピチピチバリア	テクタイト	キャンサ	10000YEN	比特篇7日ヘッズ前等
56	キャンサンブリ	500YEN	ポッポペンデュラム	5000YEN	テクタイト	义弥篇3日カドイ前等
57	キャンサパンク	ストロングプラウド	メラメラバリア	ストロングプラウド	シャドーマター	义弥篇6日交差点等
58	デカダンレイブン	500YEN	レアメタル	テクタイト	テクタイト	四季篇7日交差点等
59	イースティックレイブン	セクシー＋	レアメタル	テクタイト	アダマンタイト	义弥篇4日センター街入口等
60	ネファストレイブン	远水近火	レアメタル	レイブン	オリハルコン	比特篇7日西口等
61	スウィングシャーク	1000YEN	5000YEN	10000YEN	10000YEN	比特篇2日交差点等
62	ビバップシャーク	ストロングスピリッツ	エンジュ	10000YEN	ヨシミツ	比特篇1日涩谷ガード下等
63	フュージョンシャーク	エンジュ	いただきシーブ	10000YEN	シャーク	比特篇7日宇田川町路地里等
64	エレファR&R	5000YEN	テクタイト	ブルコズミック	ステゴ	アナザーデイ篇

The 3rd Day 调停者

スクランブル交差点　同右侧的社长大叔对话，从右上方的出口到达センター街入口。

▼

センター街入口　在上方通向AMX前的出口发生剧情。

▼

千鸟足会馆前　同左侧的社长与マコト对话，将硬币慢慢移动到白字上。

▼

BOSS 千鸟足会馆前　社长事件后，离开此区域时发生BOSS战。

BOSS　八代卯月　ヤシロ　ウヅキ

BOSS分为本体和影子两个部分，在攻击到她时，她会在影子与实体两种形态之间切换。由于BOSS的攻击基本都是在远距离发动的，所以下屏看到八代露出实体形态时一定要抓住机会给予其连击。八代的攻击有一定几率附加防御力下降的效果，所以在战斗时还需要注意及时回复HP，由于连续攻击到她的机会不多，比特的必杀技不好积攒，所以在战斗前应该尽量装备上回复HP的徽章。

The 4th Day 挥之不去的罪恶感

① 宫下公园ガード下　同比特对话后，在左侧的出口发生事件。

▼

② 宫下公园　调查场景中央的"！！"发现月形宝箱。

▼

宫下公园ガード下　左侧出口与比特对话后，结界解除。

▼

BOSS トウワレコード前　在场景中央发动徽章能力开始BOSS2连战。

①此处需要调查分布在场景中四个角落的"！！"来获得谜题的提示。记住左下角"！！"提示中白色噪音的位置就是需要消灭黄色噪音的位置，按照提示将场景中四个黄色噪音中左上与右下的噪音消灭。消灭对应的噪音后，站在场景中待机，等待比特头上冒出对话的提示立刻与其对话，选择"押す"即可解除结界。

②返回宫下公园ガード下调查右上角的"！！"，记住提示图中噪音的图案，将宫下公园ガード下场景中此种噪音全部消灭。待机后等待比特头上冒出对话的提示与其对话，选择"押す"出现新的宝箱。再次返回宫下公园ガード下调查右下角的"！！"，按照提示将宫下公园ガード下3个黄色噪音中间的1个、宫下公园4个黄色噪音中间的2个噪音消灭，待机后等待比特头上冒出对话的提示与其对话，选择"押す"获得"キーバッジ"。



BOSS　狩谷&八代　コウキ&ウヅキ

第一场与狩谷的战斗比较简单，他的行动方式主要以光球连射、雷电攻击、爆弹攻击、高速移动这四种为主，其中光球连射可以通过上下移动来回避，当他发动雷电攻击时，可以站在远处使用远距离徽章来攻击他，爆弹攻击的威力较大，不过速度较慢，只要注意及时回避即可。第二场八代加入战斗后就比较有难度了。由于本场战斗中狩谷与八代之间也有提升攻击力的光球，所以我方千万不能盲目的进攻，在BOSS持有光球的屏幕应该集中精力回避，而另一个屏幕则要抓紧时间进攻。八代在HP不足时会有一定几率回复一次HP，当她濒死时最好使用必杀技快速解决掉她，不给她回复的机会。



比特

全噪音掉落物品列表

编号	名称	EASY	NORMAL	HARD	ULTIMATE	出现地点
65	マンモ R&B	10000YEN	アダマンタイト	ステゴ	ステゴ	アナザーデイ篇
66	ステゴ AOR	10000YEN	ブルコズミック	スパイダーシルク	スパイダーシルク	比特篇 2 日任务的蓝色噪音等
67	ピグサンバ	オリハルコン	オリハルコン	オリハルコン	オリハルコン	アナザーデイ篇
68	ピグチャチャチャ	冰の眼差し	冰の眼差し	冰の眼差し	冰の眼差し	アナザーデイ篇
69	ピグキャロル	アダマンタイト	アダマンタイト	アダマンタイト	アダマンタイト	アナザーデイ篇
70	ピグサルサ	DOPE ライン	DOPE ライン	DOPE ライン	DOPE ライン	アナザーデイ篇
71	ピグジーグ	シープ・ヘブンリー	シープ・ヘブンリー	シープ・ヘブンリー	シープ・ヘブンリー	アナザーデイ篇
72	ピグルンバ	ドラゴン・クチュール	ドラゴン・クチュール	ドラゴン・クチュール	ドラゴン・クチュール	アナザーデイ篇
73	ピグタンゴ	スパイダーシルク	スパイダーシルク	スパイダーシルク	スパイダーシルク	アナザーデイ篇
74	ピグポルカ	デーモンヘイトレッド	デーモンヘイトレッド	デーモンヘイトレッド	デーモンヘイトレッド	アナザーデイ篇
75	ピグブトウ	ガティート	ガティート	ガティート	ガティート	アナザーデイ篇
76	ピグマズルカ	ピグ	ピグ	ピグ	ピグ	アナザーデイ篇
77	テナー死神	1000YEN	おねだりマグナム	10000YEN	小悪魔バズーカ	比特篇 3 日强制战斗等
78	バリトン死神	5000YEN	胸キュンマグナム	10000YEN	エンゼルマグナム	比特篇 5 日强制战斗等
79	ベイス死神	5000YEN	10000YEN	ナチュラル・バビィ	オリハルコン	比特篇 7 日强制战斗等
80	ビイト（死神化）	ワイルド・ボア	食べることが大好き	食べることが大好き	ダークマター	四季篇 4 日任务的蓝色噪音等
81	ヤシロ　ウヅキ	5000YEN	おねだりマグナム	女だったら目で胜负	ビッグバン	比特篇 3 日 BOSS 战
82	ヤシロ　ウヅキ（暴走）	10000YEN	ロリータバット	ラバンアンジェリーク	キャット・レフト	义弥篇 5 日任务的蓝色噪音等
83	カリヤ　コウキ	5000YEN	胸キュンマグナム	健康を考えておでかけ	ビッグクランチ	比特篇 1 日任务的蓝色噪音等
84	カリヤ　コウキ（暴走）	10000YEN	ロリータバット	ラバンアンジェリーク	キャット・レフト	义弥篇 5 日任务的蓝色噪音等
85	ミナミモト　ショウ	ワンダフルマグナム	ゴウ・トウ・ヘル	レオ	侵掠すること火の如く	义弥篇 2 日任务的蓝色噪音等
86	ミナミモト　ショウ(禁断化)	シロウクニミツ	シロウクニミツ	ダークマター	ブラックサターン	义弥篇 7 日 BOSS 战等
87	キタニジ　メグミ	フツノミタマ	フツノミタマ	ひとりでいると落ち着く	ブラックウラヌス	四季篇 4 日任务的蓝色噪音等
88	ウェスペリティリオカナー	5000YEN	5000YEN	プテロプス	10000YEN	四季篇 3 日任务的蓝色噪音等
89	プテロプスカナー	10000YEN	10000YEN	プテロプス	キャット・ライト	比特篇 3 日任务的蓝色噪音等
90	コルニクスカナー	ナチュラルマグナム	ラブリービーム	コルニクス	キャット・ブレイン	四季篇 5 日任务的蓝色噪音等
91	オウィスカンタス	5000YEN	10000YEN	オウィス	动かざること山の如く	四季篇 7 日任务的蓝色噪音等
92	レオカンタス	ワンダフルマグナム	ゴウ・トウ・ヘル	レオ	侵掠すること火の如く	义弥篇 7 日任务的蓝色噪音等
93	ティグリスカンタス	どんよりバリア	どんよりバリア	ティグリス	疾きこと风の如く	比特篇 6 日任务的蓝色噪音等
94	アングイスカンタス	ヒップ・スネイク	ヒップ・スネイク	アングイス	徐かなること林の如く	比特篇 7 日任务的蓝色噪音等
95	ドラコカンタス	ヒップ・スネイク	アングイス	ダークマター	ブラックビーナス	比特篇最终 BOSS 等
96	パンテーラカンタス	キングアーサー	キングアーサー	ダークマター	ブラックジュピター	アナザーデイ篇最终 BOSS

TIPS　加快对话速度　通关一次后，玩家在剧情画面时按住 L 或 R 键就可以快速跳过对话，这对于喜欢收集与刷怪的玩家来说是个不错的设定。

The 5th Day 消失点

千鸟足会馆前	同左侧的死神对话与其发生战斗后，使用徽章能力。
涩急ヘッズ前	左侧发生剧情战斗，此处需要与10个死神连续交战。
BOSS 宇田川町路地里	调查里侧地面上的"！！"，与暴走的狩谷和八代对话开始BOSS战。

BOSS 暴走狩谷&八代 コウキ&ウヅキ(禁断化)

同上一次相遇相比，禁断化的狩谷与八代的攻击力有很大幅度的提升，而且他们二人发动攻击率的频率也大大加快，狩谷的爆弹攻击还附加麻痹效果，如果不小心被他们连续攻击很容易就会GAME OVER。在小心应付他们进攻的同时，还要注意二人在HP剩下一条多一点时发动的必杀技，最好在此之前回复一下HP避免被他们的必杀技秒掉。



The 6th Day 突破

① スクランブル交差点	剧情过后一路来到キャットストリート。
キャットストリート	在ワイルドキャット门口发生事件。
カドイ前	调查中央的垃圾堆，在BOSS战中只需坚持一段时间后，等到自身的HP为0时即会发生剧情。

①按照涩谷デパート前→カドイ前→トウワレコード前→宫下公园ガード下→宫下公园→キャットストリート行进，中途切换区域时有一定几率与死神发生战斗。

Check! 在与南狮 猩(禁断化)交战时要注意使用点住屏幕的高速移动来回避他的远距离攻击。由于本场战斗只需坚持一段时间后即可获胜，而BOSS的回避率又比较高，所以建议玩家在战斗时装备上可以自动回复HP以及攻击力高的徽章来对付BOSS。



莱姆

The Last Day 游戏

BOSS 境界の川	忠犬ハチ公像前→西口バスターミナル→涩谷站ガード下→罪深きものの道来到此处发生剧情。
存在しないものの道	进入此处后便不能返回原来的区域，所以来此之前最好先更新一下装备。
BOSS 死せる神の部屋	四季被北虹控制后发生BOSS战。
BOSS 审判の部屋	发动徽章能力进入死せる神の部屋中央的门，一路来到审判の部屋开始最终的决战。

通关后支线任务解析

在欣赏完结局并选择保存记录后，再次在标题画面选择继续游戏，进入游戏后玩家就会发现菜单中会追加"チャプター"选项。在此玩家可以返回进行过的三周中的任意一天，而每一天都有许多任务等着玩家去完成，完成任务后相应的五角星就会亮起。

美咲四季篇

第一天

任务名	完成方法
"鼻メガネ"をゲット！	自由行动后调查忠犬ハチ公像获得

第二天

任务名	完成方法
シキ篇 1日目のレポートをゲット	完成四季篇第一天的所有任务
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭西口バスターミナル右下方与忠犬ハチ公像前的两个猪型噪音
"セーラー服"をゲット！	将西口バスターミナル右上方石像上的黄色噪音消灭后，与旁边的男子对话获得

第三天

任务名	完成方法
シキ篇 2日目のレポートをゲット	完成四季篇第二天的所有任务
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭道玄坂与涩急本店前的两个猪型噪音
"ゆかた"をゲット	剧情发展都登录关键词"ラーメン"后，再次返回拉面店即可获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.88の敌を倒せ！	将ライヴステージ区域左下方的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第四天

任务名	完成方法
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭104ビル与スクランブル交差点的两个猪型噪音
"ウィメンズサンタセット"をゲット！	与比特的剧情后直接前往スクランブル交差点即可获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.87の敌を倒せ！	将104ビル区域左上方的蓝色噪音击败（难度HARD以上）
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.80の敌を倒せ！	将スクランブル交差点区域中央下方的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第五天

任务名	完成方法
シキ篇 4日目のレポートをゲット	完成四季篇第四天的所有任务
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭AMX前与モルコ前的两个猪型噪音
"あひるちゃん"をゲット！	对女子高中生输入关键词"死神"后，连续三次将银币移动到白字上获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.90の敌を倒せ！	将モルコ前区域左下方的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第六天

任务名	完成方法
シキ篇 5日目のレポートをゲット	完成四季篇第五天的所有任务
シキ篇 3日目のレポートをゲット	完成四季篇第三天的所有任务
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭カドイ前的猪型噪音
"マーブルギア"をゲット！	剧情进行到センター街入口时输入关键词"かなりヤバイです！"获得

第七天

任务名	完成方法
シキ篇 6日目のレポートをゲット	完成四季篇第六天的所有任务
この章にいるピグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭トウワレコード前的猪型噪音
"にゃんたんきぐるみ"をゲット！	调查モルコ前的电话亭获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.91の敌を倒せ！	将涩谷站ガード下区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

BOSS 死神虚西 ティグリスカンタス

本场战斗分为几个阶段，以上BOSS会出现在上屏幕中，此时只有比特能够攻击到她，下屏幕则会源源不断地出现杂兵，这些杂兵会被吸入左下方的白色区域，而下屏幕中的音操的任务就是阻止这些杂兵被吸入白色区域，因为它吸收一定量的杂兵后BOSS就会回复少量HP。上屏幕中的BOSS会不停地在比特身体两侧瞬移，只要算好提前量就可以轻松地命中。当她的HP还有3/4时就会在两个屏幕中同时出现，只要在她的身体为黄色时就可以攻击到她。将BOSS的黄色血槽耗光时战斗进入第三个阶段，此时下屏幕的音操无法进行攻击，而上屏的比特对BOSS的攻击暂时也没有效果，只有在音操踩到BOSS的影子上时，上屏的攻击才会有效，被她踩到影子则会受到伤害。第四阶段下屏幕中会出现三个BOSS的分身，她的正体隐藏在下屏幕中黄色的闪光点，点击黄点即可使其露出正体。

BOSS 暴走四季

上屏幕中的四季的攻击根本不具威胁，所以可以放心的让比特攻击四季而把注意力放在下屏。北虹的招式中除了触手攻击外，其他的攻击也对我方构不成太大的威胁，虽说触手攻击的准备时间稍长，但是在其时间停止的配合下命中率还是很高的。多多利用纵向的上下移动可以回避掉北虹的大部分攻击。

BOSS 暴走北虹

最终BOSS的第一形态十分简单，此战上屏幕为四季，下屏幕为音操。战斗开始后使用四季攻击龙的头部，音操攻击龙的身体，一段时间后龙的头部会垂到下屏中，此时要控制音操远离它的头部，站在头部的两侧使用远程攻击最为安全，如此反复即可将BOSS的HP耗光。比特出现后再次如法炮制即可将BOSS的第一形态击败。

第二形态的龙就比较难对付了，由于BOSS的防御力比较第，所以在战斗前装备徽章时应以攻击力高，攻击次数多的徽章为主。战斗时BOSS的5个头会从不同方向向音操发动火球攻击，由于本场战斗只有音操一人出战，所以可以专心的一边回避一边进攻。本场战斗的重点在于回避BOSS发出的气泡攻击，一旦被气泡命中就要迅速将气泡击破，否则被气泡带到画面中央就会受到龙头的重击。随着暴走龙HP的减少，被吸收的同伴也会逐一获救，获救的同伴会在上屏幕中给予音操支援。最终点击画面中的徽章即可结束战斗。



▲最终BOSS的第二形态与第一形态有着天壤之别，防御不足的话，很容易就会被秒杀。

桐生义弥篇

第一天

任务名	完成方法
"はちうえ"をゲット！	调查忠犬ハチ公像获得

第二天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 1日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第一天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭カドイ前、スペイン坂和千鸟足会馆前的猪型噪音
"スーパーマスク"をゲット！	进入スペイン坂的"メイキカンチリドック"获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.86の敌を倒せ！	将千鸟足会馆前区域左侧的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第三天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 2日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第二天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭千鸟足会馆前和宫下公园ガード下的猪型噪音
"かいぞくハット"をゲット！	暗黑拉面事件中去ライブステージ与黑暗中右上方的男子对话后，调查地上的"！！"获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.44の敌を倒せ！	将宫下公园区域中央的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第四天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 3日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第三天的所有任务
シキ篇 7日目のレポートをゲット！	完成四季篇第七天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭モルコ前的猪型噪音
"サムライカツラ"をゲット！	犯人事件结束后进入キャットストリート的ワイルド・キャット获得

第五天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 4日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第四天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭西口バスターミナル和キャットストリート的猪型噪音
"ライダーグローブ"をゲット！	剧情宫下公园ガード下玩徽章游戏时故意输掉后获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.82とNo.84の敌を倒せ！	将宇田川町路地里的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第六天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 5日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第五天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭センター街入口和涩急ヘッズ前的猪型噪音
"じてんしゃ"をゲット！	剧情中在AMX前、千鸟足会馆前、涩急ヘッズ前全部选择"先を急ぐ"后获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.22の敌を倒せ！	将AMX前区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第七天

任务名	完成方法
ヨシュア篇 6日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第六天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭涩急本店前和A-EAST前的猪型噪音
"ブレザーの男子制服"をゲット！	进入ライヴステージ发生剧情后离开获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.92の敌を倒せ！	将涩急本店前区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

比特篇

第一天

任务名	完成方法
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭西口ターミナル和涩谷站ガード下的猪型噪音
"ブレザーの女子制服"をゲット！	调查忠犬ハチ公像获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.81の敌を倒せ！	将西口ターミナル区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.83の敌を倒せ！	将西口ターミナル区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第二天

任务名	完成方法
ビイト篇 1日目のレポートをゲット！	完成比特篇第一天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭忠犬ハチ公像前和道玄坂的猪型噪音
"いれば"ををゲット！	进入道玄坂的岩田コズミック商店获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.66の敌を倒せ！	将スクランブル交差点区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第三天

任务名	完成方法
ビイト篇 2日目のレポートをゲット！	完成比特篇第二天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭104ビル前的两个（左上与右上）猪型噪音
"黑ランドセル"をゲット！	剧情中千鸟足会馆前将硬币移动到黑字上获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.89の敌を倒せ！	将ライブステージ区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第四天

任务名	完成方法
ビイト篇 3日目のレポートをゲット！	完成比特篇第三天的所有任务
ヨシュア篇 7日目のレポートをゲット！	完成义弥篇第五天的所有任务
"学ラン"をゲット！	剧情将三个箱子都打开后，回到宫下公园ガード下发生剧情，调查地面的"！！"获得

第五天

任务名	完成方法
ビイト篇 4日目のレポートをゲット！	完成比特篇第四天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭西口ターミナル前、AMX前、トウワレコード前和涩谷デパート前的猪型噪音
"番长セット"をゲット！	涩急ヘッズ前与死神战斗后，与剩下的死神对话获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.47の敌を倒せ！	将道玄坂区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第六天

任务名	完成方法
ビイト篇 5日目のレポートをゲット！	完成比特篇第五天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭涩谷战ガード下和宇田川町路地里的猪型噪音
"うちでのこづち"をゲット！	进入道玄坂的暗黑拉面店获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.93の敌を倒せ！	将忠犬ハチ公像前区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

第七天

任务名	完成方法
ビイト篇 6日目のレポートをゲット！	完成比特篇第六天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭宫下公园的猪型噪音
"あやしいマスク"をゲット！	进入道玄坂的らあめんどん获得
ハード以上で、この章にいるボスシンボルNo.94の敌を倒せ！	将境界の川区域的蓝色噪音击败（难度HARD以上）

Another Day（アナザーデイ篇）

任务名	完成方法
ビイト篇 7日目のレポートをゲット！	完成比特篇第七天的所有任务
この章にいるビグノイズシンボルを見つけだし、すべて倒せ！	消灭迷宫中所有的猪型噪音（共计14个）
"セーターつき女子制服"をゲット！	调查ライヴステージ右上的"！！"获得
ポークシティの最上阶にいる最强の敌を倒せ！	将ポークシティの屋上最上端的パンテーラカンタス打倒后获得

TIPS **联机游戏** 玩家在选择联机后，如果附近没有可以通信对战的玩家时，系统会自动生成对手与玩家战斗，战斗后依然可以获得BP值。



你所看到的这款游戏是《DQ》有史以来最令人惊讶的一作

拿到本作之后第一个感觉就是流程实在太短了，8～9小时即可通关，整个流程一共8章内容，最终BOSS几乎是一露脸就马上被打死，剧情短暂到甚至来不及做什么转折和铺垫就这样刷刷直接打上了Fin的字样，而迷宫的难度更是直线下降，不但要沿着固定的路线前进，在遇到死路的时候更会自行返回岔路口，作为一款《DQ》来说，实在是有些不太像话。不过静心玩下去就发现，本作的关键本来就不在剧情和流程上，而是在于不断地挑战迷宫获得更高的评价，收集素材，以及极其耗费时间的强化所有武器，迷宫的关键也不在于找路，而在于它的体感动作成分上，这是一个真正的"动作"游戏。

有时候我们实在不知道，到底是体感动作给游戏带来了新的乐趣，还是为了强调体感和动作而摒弃了游戏曾经吸引人的亮点，这本来就是很矛盾的两点。如果你想看到一款和记忆中的《DQ》一样的新作，这款游戏不会符合您的要求，但如果您觉得尝试一下一个全新且有趣的《DQ》也不错，那么就试试看吧。

文 玛娜　美编 NINA

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	Square Enix	A·RPG
Wii ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔		日版
2007年7月12日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

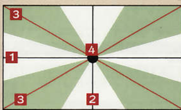
操作

移动时	
A键	对话/确定/调查
十字键	移动/转换方向
B键	取消/步行前进
↑+B键	跑步前行
1键	打开菜单

战斗中	
←、→键	对同伴发出指令
↓键	打开菜单
A键	锁定
B键	防御
1键	打开菜单
2键	发动必杀剑

剑术要点

在战斗画面中挥动遥控器手柄，画面上便会出现剑的轨迹，若是砍中怪物便会对其造成伤害，在不使用A键锁定的情况下，挥动控制器手柄时剑的轨迹会根据中心分成4种，明确区分并有效利用这4种攻击方式，是成为一流剑士的第一步！



1.横斩 水平方向的斩击，在游戏中出现有怪物排成一个横列时使用最为方便，不过由于判定的缘故很容易被判定为斜斩，最好能让手腕保持平行移动才可以提高成功率。

2.纵斩 纵向的斩击，可以同时攻击呈纵向一列排列的怪物，在遇到某些会以跳跃躲开横斩攻击的怪物时也是很有用的。

3.斜斩 通常情况下比较容易发出的攻击，它的攻击范围比横斩和纵斩更大，对付动作快的怪物非常有效。

4.突刺 向前突刺的攻击，能够以很快的速度瞄准怪物的弱点进行攻击，只要刺中便可造成非常大的伤害，不过可惜的是范围相当小，而且比较难以成功。使用突刺攻击的时候千万不要大力将遥控器手柄向前推出，只要让控制器手柄保持直线前进，轻轻刺出去，并在刺出之后立刻拉回来便可很轻松地完成该动作。

锁定攻击



如果要攻击的目标不在屏幕正中，单纯挥动遥控器手柄也是无法击中目标的，这个时候就要用到锁定的功能了。在想攻击的地方按下A键锁定，然后再挥剑，剑便会以锁定点为中心进行攻击，要反击怪物的远距离魔法攻击、想使用突刺攻击、想提高攻击效率提升评定时一定要使用锁定哦。

反击

在迷宫中遭遇到怪物的攻击时，大部分情况下都会有一个圆点指示怪物所攻击的位置，如果这个圆点是蓝色则可以反击回去对怪物造成伤害，方法是用A键锁定圆点，在攻击即将达到圆点的时候挥动剑反击，若圆点是红色则不可反击。



盾牌



本作中按下B键可以使用盾牌防御敌人的攻击，在有空隙的时候或怪物有所举动的时候一定要举起盾牌切实保护好自身。但是盾牌是有耐久度设定的，每次防御攻击都会对盾牌造成一定的伤害，当伤害累积到一定程度时盾牌就会破损，破损后的盾牌虽然还可以继续使用，但是防御范围会变小，使用道具可修复盾牌的耐久度。

系统指南

城内设施

教会：遵照系列一贯传统，在教会中可以记录游戏的进程。

Mini Game屋：在Mini Game屋可以对两个小游戏进行挑战，可供1～4人游玩，小游戏同样有等级的评定并会得到奖品，最高为EX级。



武器店/防具店：除了购买武器和防具之外，最重要的是可以强化自己的剑，剑经过强化后就可以学会新的必杀剑。另外，随着冒险的推进，店里也会有新东西出现，一定要经常来看看。

道具屋：在这里可以买到一些基本的冒险必备道具，在这里还可以使用福引き券摇奖。

小徽章交换处：在这里可以用小徽章交换珍贵的道具。

家：主人公的家，家里有宝箱可以存钱，一定要在出城冒险之前回家一次哦。

福引き券

在商店购买一定价格的物品之后，就会得到福引き券，在商店使用后便可进入摇奖的小游戏，摇奖需要抓住摇奖箱的把手迅速转动(顺时针逆时针均可)，右边的计量槽数值越高中大奖的几率就越高。

等级	奖品
特等奖	はぐれメタルの盾(第二次中特等奖获得) ゴールドパス
1等奖	金块
2等奖	まもりのルビー
3等奖	まほうのせいすい
4等奖	ふしぎなこな
5等奖	上やくそう

小徽章

与系列作品不同，在本作中，小徽章(ちいさなメダル)是可以无限获得的，迷宫中翻动草丛和石头，打倒敌人都有可能得到小徽章，打倒隐藏BOSS甚至能得到数枚，所以相对的，用小徽章换取道具时也不能累计总数，而是成为了消费品。



小徽章可以交换的道具

交换道具	小徽章的数量	道具效果
ごうりきのタネ	3枚	可以破坏迷宫中无法打碎的岩石
せかいじゅのは	4枚	复活药
正义のそろばん	10枚	攻击力：20、打倒敌人后掉落金钱增加
にゃんにゃんクロウ	15枚	攻击力：32、攻击时会发出猫的叫声
どくばり	20枚	攻击力：1、突刺攻击时一定几率一击必杀
金块	30枚	强化武器的素材
さくら吹雪のタトゥー	50枚	防御力：5、装备后必杀槽积蓄速度翻倍
はぐれメタルよろい	100枚	防御力：10、物理攻击伤害减少30%

迷宫

出城后可以自由选择迷宫冒险，在迷宫中如果HP降到0，则会在城镇中复活，同时所带的金钱减少一半，赚钱不易，所以冒险前一定要养成存钱的好习惯。在迷宫中遇到伤亡较大的情况，还可以打开菜单选择"町にもどる"返回城镇避免无谓牺牲。

迷宫评价

通过迷宫之后游戏会根据玩家的战斗情况给玩家打分并评出等级，共分为EX、S、A、B、C五个等级，根据等级和得分决定玩家所获得的奖励及剑神值，等级为C的话则什么奖励都无法获得，而等级为EX则可以获得等级S、A、B的所有奖励及一个珍贵的回复道具，所以要得到好东西就得反复挑战同一个关卡。分数评价标准主要有6点，分别是通过迷宫所花费的时间、打倒怪物数量、最大连击数、命中率、防御成功率、特别奖赏，特别奖赏指得是在迷宫中满足特定的条件，这将是取得EX等级评价的关键。

特别奖赏达成条件

条件	奖赏
1只怪物都没有逃脱	+1000
命中率80%以上	+1000
命中率100%以上	+2000
防御成功率80%以上	+1000
防御成功率100%以上	+2000
给敌人以巨大伤害	+1000
一次都没有受到伤害	+3000
装备オリハルコン汤匙通过	+1000
装备毒针(どくばり)通过	+1000
不带同伴一个人通过	+500
装备ステテコパンツ、タマゴのカラうさぎのしっぽ通过	+1000
装备ステテコパンツ通过	+200
装备タマゴのカラ通过	+200
装备うさぎのしっぽ	+200
装备にゃんにゃんクロウトンシールド、にゃんちゃん通过	+1000
装备わんわんファングドッグラー、わんこベスト通过	+1000

称号

在通过迷宫后，系统会根据玩家在迷宫中的表现给予玩家一定的剑神值作为奖励，随着剑神值的提高称号会发生变化，同时，每个称号还会带来一定的有利效果。

称号	需要剑神值	效果
试练を越えし者	0	—
熟练した剑豪	60	所有必杀剑的威力上升
王宫一の剑豪	130	中毒后受到的伤害减少
名高い剑豪	220	盾牌巨大化效果持续时间稍微延长
国一番の剑豪	360	反击威力上升
完全无欠の剑豪	530	攻击力上升效果持续时间稍微延长
伟大な剑圣	720	用剑攻击弱点威力上升
天下一の剑圣	970	盾牌巨大化效果持续时间大幅延长
宇宙一の剑圣	1350	一开始必杀剑计量槽就有50%
传说の剑圣	1780	攻击力上升效果持续时间大幅延长
剑神	2340	所有必杀剑的威力大幅上升
剑神主人公	3000	一开始必杀剑计量槽就有80%

魔法

本作中冒险时只能带上一个同伴，而这个同伴是不能被玩家所操纵的，他会使用魔法攻击或援护主人公，而我们也可以利用指令命令同伴使用他们所会的魔法。

ディーン

名称	消耗MP	效果
ホイミ	2	回复我方一人HP30～40
ベホイミ	4	回复我方一人HP90～100
ギラ	3	敌全体炎属性攻击(小)
スカラ	4	我方全体在60秒内防御力上升
バイシルド	6	主人公的盾牌在60秒内变大

セティア

名称	消耗MP	效果
ベホイミ	4	回复我方一人HP90～100
ベホマラー	12	回复我方全体HP100～120
キアリー	2	治疗我方一人的中毒状态
バイシルド	6	主人公的盾牌在60秒内变大
小恶魔のキッス	6	敌全体脑杀攻击

バウド

名称	消耗MP	效果
ベホイミ	4	回复我方一人HP90～100
ライデイン	7	敌全体雷属性攻击
マヒャド	12	敌全体冰属性攻击
バイキルト	8	主人公在60秒内攻击力上升
スクルト	6	我方全体在90秒内防御力上升

塞迪亚

本不存在的城镇

在本作的开发初期，不管是在城镇还是在迷宫中，玩家都只能按照规定的特定路线前进，但是随着实际城镇制作完成后，制作者因为希望玩家可以享受到在城镇中自由活动的乐趣，硬是把原本不能自由活动的城镇改成了可以自由活动的城镇。

武器获得



强化武器在武器屋便可进行，但是需要大量的素材和金钱，此外，部分武器需要交换或购买，下面就列出获得各种武器的条件供大家参考。

武器名	攻击力	入手方法	强化条件
どうのつるぎ	15	初期入手	—
はがねのつるぎ	25	强化どうのつるぎ	500G、魔物の骨×2、铁矿石
炎のつるぎ	40	强化はがねのつるぎ	1200G、魔物の骨×4、铁矿石×3 、溶岩のかけら×1
烈火の剣	60	强化炎のつるぎ	2980G、魔物の骨×8、铁矿石×5、溶岩のかけら×3
灼热剑エンマ	80	强化烈火の剣	6800G、魔物の骨×9、铁矿石×6、溶岩のかけら×5、金块×1
ふぶきのつるぎ	42	强化はがねのつるぎ	1350G、魔物の骨×6、铁矿石×2、冰の结晶×1
オーロラブレード	58	强化ふぶきのつるぎ	2850G、魔物の骨×8、铁矿石×3、冰の结晶×3
冻神剑ゼロ	85	强化オーロラブレード	8500G、魔物の骨×12、铁矿石×5、冰の结晶×5、金块×1
いかずちのやいば	38	强化はがねのつるぎ	1280G、魔物の骨×3、铁矿石×2、雷の玉×1
いなづまの剑	65	强化いかずちのやいば	3200G、魔物の骨×5、铁矿石×4、雷の玉×2
雷鸣剑ライデン	82	强化いなづまの剑	7550G、魔物の骨×7、铁矿石×5、雷の玉×5、 金块×1
はじゃのつるぎ	45	魔鬼破斩	打倒镜之世界中的力の守护者可反复得到
ひかりのつるぎ	70	强化はじゃのつるぎ	4200G、溶岩のかけら×3、冰の结晶×3、雷の玉×3、金块×1
龙神王のつるぎ	110	强化ひかりのつるぎ	19800G、金块×2、オリハルコン×1、灼热剑エンマ×1
てんくうのつるぎ	118	强化ひかりのつるぎ	25000G、金块×2、オリハルコン×1、冻神剑ゼロ×1
王者の剑	105	强化ひかりのつるぎ	19800G、金块×2、オリハルコン×1、雷鸣剑ライデン×1
古びたつるぎ	15	打倒隐藏BOSS キラーアーマーズ入手	—
メタルキングの剑	125	强化古びたつるぎ	38000G、金块×4、プラチナメタル×4
オリハルコンの棒	20	打倒隐藏BOSS 龙皇帝バルグディス入手	—
王者の剑ゴージャス	136	强化オリハルコンの棒	50000G、金块×10、オリハルコン×5、プラチナメタル×2

必杀剑



收集了所需的素材后，将剑送去武器屋强化即可改变剑的形态和威力，同时也可以学会新的必杀剑，必杀剑有普通的必杀剑和合体必杀剑两种，普通必杀剑的习得只与剑的形态有关，而合体必杀剑的习得则仅与同伴的等级有关。

需要注意的是，强化剑的时候有三种方向可以发展，想完全学会下面列出的必杀剑，就要将三种方向的剑都打造出来了。

名称	习得所需武器	属性
气合斩り	どうのつるぎ	无
爆裂剑	はがねのつるぎ	无
灼热火焰斩	炎のつるぎ	炎
闪光烈火突き	烈火の剑	炎
炎魔炼狱斩	灼热剑エンマ	炎
ダイヤモンドダスト	ふぶきのつるぎ	冰
冻土大切断	オーロラブレード	冰
绝对零度	冻神剑ゼロ	冰
稻妻雷光斩	いかづちのやいば	雷
雷光一闪突き	いなずまの剑	雷
ジゴスパーク	雷鸣剑ライデン	雷
魔鬼破斩	はじゃのつるぎ	无
ライトニングヘブン	ひかりのつるぎ	无
ギガスラッシュ	王者の剑	雷
ドラゴンブレイク	龙神王のつるぎ	炎
冻てつく波动	てんくうのつるぎ	冰
王者の一击	王者の剑ゴージャス	雷

合体必杀剑			
名称	同伴	消耗MP	习得等级
メドローア	ディーン	24	33
ピンクタイフーン	セティア	21	30
ギガブレイク	バウド	28	32



完全攻略

序章 预感

被青山绿水所包围的王城里一片喧哗，皇宫里正举行着庆祝魔王讨伐5周年的纪念比赛，在打倒一个对手后，神似龟仙人的纳吉(ナッジ)老师面带笑意的示意主人公上台来。不过不要担心，跟随着纳吉老师的指令左挥右挥一会纪念比赛就结束了，顺便学了个看起来很傻的必杀剑，将细小王城里所有的木罐子掏空并和老爹鲍德对话后就可以出城。





不过这区区的纪念比赛只是个开始，明天是主人公16岁的生日，按照惯例，他将要通过王室的试练以证明自己成为了一个独当一面的成人，好戏还在后面呢。

Tips

从现在开始大概玩家们就会发现，挥剑时的判定稍微有一点问题，横砍经常被判定为斜砍，在之后对操作准确度要求越来越高的时候将会非常麻烦，让遥控器手柄正面一直保持向上会对判定的准确度有所帮助。

第一章 试练

王城中为了庆祝所燃放的烟火在城外也分外显眼，将夜色下的海滩衬托的分外阴沉，一个如同看起来很像鱼人的怪物静静站在海滩上，看起来似乎满腹心事。良久，鱼人终于向海水的深处走去，消失在水面之上……

清晨醒来后就是主人公的16岁生日了，和鲍德对话之后，就可以前往皇宫接受试练。皇宫中最近笼罩着一点不安的迹象，女王不知道因为什么原因，都不愿意上朝和处理国事，甚至连身为儿子的王子也很少能见到她，一切事务只有由大臣代为处理。

"那你就去城外草原上的试练之洞穴磨练磨练，证明自己的能力吧。"大臣慈眉善目地笑了一笑，从他甚至都不叮咛一句小心的情况看来似乎没什么可担心的。





沿着草原一路翻草皮掏石块搜刮了些东西，终于到了入口处，守门的士兵还送了3个草药给我们，走到尽头遇到试练の骑士，将其打败之后本章便轻松结束了。

BOSS战要点

最后的BOSS试练の骑士很简单，在他攻击的时候举盾防御，待他被弹开露出破绽时迅速攻击便可胜利。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
试练の骑士	80	40	魔物の骨

别扭的行走

玩了本作的玩家一定都会觉得，在城镇中行走时使用遥控器手柄竖着操作多少有些别扭，而在迷宫中就没有这样的问题，这也是因为制作者突然将城镇改成可以自由移动而导致的结果。横握手柄在遇敌时很不方便，而使用双节棍手柄操作移动又会对挥剑造成障碍，所以最后只能勉强将操作调整在一只遥控器手柄上。

Tips

试练的洞穴没什么难度，不过为了万无一失进去之前可以考虑先去道具店花10个大钱买个どくけしそう，没准就会派上用场。草皮和石块下能找到很多东西，而且可以重复取得，一定不要漏过。其中比较讨厌的怪物是草原上的恶作剧鼹鼠，会用铲子挖土投向我们，被击中会阻碍视线，用盾牌挡住即可，打死恶作剧鼹鼠有可能掉落うさぎのしっぽ。另一种比较有趣的独眼怪，使用刺的方式攻击它的眼睛有特效，如果用剑在它的眼前画圆圈它便会被催眠，但是清醒后会逃走，有兴趣的话不妨和它玩一玩。

洞中需要注意的是弓箭手，它们会躲在岩石后射箭攻击我方，经过一定时间还会逃走，只有锁定蓝色的点将箭打回去才能击中他们。绿色史莱姆也是需要留心的敌人，重点在于挡住它们喷出的毒气，另外，横砍绿色史莱姆它们会跳起来躲避……

洞中分岔的地方左边有岩石堵着，现在还进不去，要收集3枚小徽章后换取ごうりきのタネ后才能通过。



第二章 疑惑



回到皇宫里向大臣汇报自己已经通过了试练，女王不肯见人，王子又不在皇宫里，看来也没有什么好停留的，路上和邻居们聊了几句，听说王子似乎是去自己家里了，赶回家中没见到王子的身影，倒看到了老爹做的一桌好菜等着庆祝胜利，果然还是老爹对自己最好了。正和老爹说到女王没有出现亲自褒奖的事时，王子突然来访，心事重重地谈到女王最近的样子很怪，今天不知道什么原因还突然去了エルヘイムの森，恳求老爹陪同他一起前往エルヘイムの森寻找女王，但老爹好像有什么其他想法拒绝了王子的请求。

王子离开之后，老爹委托主人公保护王子，这还不简单？出门后在家门前的喷泉处看到了王子的背影，他似乎相当发愁，见到主人公之后请求他一起去寻找女王，毫不犹豫地答应他，整理一下就可以出城向目的地进发了。



在エルヘイムの森的尽头，一间木屋出现在面前，女王正从木屋中缓缓走出，但是她的脸上居然还带着一个奇怪的面具。没有来得及，或者说是因为太古怪而不敢惊动女王，女王就这样离开了。片刻之后，一个穿着黑色蓬蓬裙，装束十分哥特的美少女走了出来，询问她后得知她名叫塞迪亚，哥哥是上次讨伐魔物的勇者其中一员，而女王此行是来探望抱病在床的老战友。尽管如此，女王的那个面具仍然让人为之担心，塞迪亚也深有同感，她似乎隐约对面具有一点印象，但又怎样都回忆不起来，于是决定和我们一起去皇宫里亲自询问女王。



Tips

这个迷宫里有两个岔路，为了宝箱还是都走一走吧，要注意的是有时候一个地方会出现两三个宝箱，我们只能选择打开一个，另一个宝箱则会消失，运气不好还会遇到乔装的宝箱怪，谨防它那招将HP降为1点的攻击。

从这个迷宫开始，某些特定战斗中将会出现金属史莱姆乱入的情况，金属史莱姆跑得非常快，但是打死能得到10000点经验值，乃练级之宝物，一定要抓住机会。

BOSS战要点

虽然这个BOSS看起来比较剽悍，而且速度也相当快，但打法相当简单。BOSS会连续使用拳头向四个角及中间攻击，具体攻击的方向可以从出拳预备动作中看出来，防御，找到破绽后进攻，积极使用必杀剑，胜利非常容易。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
ゴーレム	320	180	铁矿石



第三章 假面

回到家里，本想和老爹说说今天遇到的古怪事，但塞迪亚却早就在家里等着我们了。她在皇宫里没能见到女王，但是又觉得面具中一定另有蹊跷，回忆起似乎在ブレイゲ山看到过类似的东西，最终还是决定事不宜迟，自己前去调查，理所当然，上了贼船的我们也是要一起跟着去的。

“真是个好姑娘啊……”塞迪亚因为去教会有事暂时告别后，老爹望着远去的背影感慨道，“你小子和你爹一样幸福，她就和你妈年轻时一样漂亮。”不管老爹的废话收拾收拾行囊，强化一下手里的剑后前往教会找到塞迪亚，塞迪亚问起应该怎么称呼主人公，随便选一个喜欢的名字吧。



在ブレイゲ山的悬崖上，两人遭遇了一只巨大的鸟形怪物，从它的口中得知它的老大是魔王，魔王终于再次蠢蠢欲动了。将它打跑后，塞迪亚终于发现了自己一直耿耿于怀的事究竟是什么，在悬崖对面的高山上，一副在山腰上凿出的雕刻画吸引了两人的注意，那幅画描画着人类与魔王之间的战斗，而邪恶的魔王脸上，赫然带着和女王一样的面具。

最坏的事态是，女王已经被那个可能受到了魔王之力操纵的面具控制了，不管怎么样，还是先回到王城里和其他人商量一下吧。

Tips

现在开始可以用福引き券去商店抽奖了，大家卯足了劲拼命摇吧。

路上的怪物中会出现爆弹岩，要尽早解决以免被爆炸伤到。桥上出现的奇美拉可以用剑将它们吐出的火焰打回攻击，在一定时间内没有消灭它们的话，就会咬断桥上的绳子使桥掉落，玩家则会回到上桥之前的地方。

BOSS战要点

塞迪亚会积极使用盾牌巨大化的魔法，还会快速回复HP，所以没有什么后顾之忧。BOSS主要有3种攻击方式，一是使用爪子直接连续攻击，注意红点出现的地方用盾防御即可；一是抓来一些怪物充当外援，此时是有攻击判定的，可以在外援怪物还没有落地的时候就第一时间将它们解决；最后一种攻击方式是远距离使用魔法攻击，魔法攻击可以用剑打回去，对削弱BOSS的HP有很大的作用。



BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
サイレス	500	320	雷の玉

第四章 牺牲



回到王城之后，塞迪亚第一时间赶去皇宫与大臣和王子商讨面具的事，但一名士兵慌慌张张冲进来通报，海边洞穴里突然出现了大批魔物，联想起ブレイゲ山的魔王手下，魔王的活动已经愈发密集起来了。对于这种危急事态老爹自然不会坐视不理，一点都不商量就决定拉着我们一起去讨伐魔物。

一路苦战到洞穴深处，一只蓝色的半鱼人形怪物向我们袭击而来，将它打败之后刚打算了解它，塞迪亚突然跌跌撞撞地冲了过来阻止我们——那只怪物，是她的哥哥。

怪物翻身跳入水中逃走，地面留下了它挂在脖子上的项链，塞迪亚将项链紧紧地握在手中，向我们讲述了这个令人难以置信的怪事。

大约在一年前，塞迪亚的哥哥突然生了一场怪病，久医不治，即便塞迪亚每天都在教堂中祈祷也无济于事，最终，所有人都放弃了，而塞迪亚的哥哥也变成了现在的模样，离开了所有人的视线，也离开了塞迪亚的生活。

但是老爹并不认为这只是一场怪病，见多识广的他想起了5年前被打倒的魔王，这个半鱼人的模样……和魔王是何等的相似，这一切，也许原因都在女王所戴的那个面具上。

绝对领域 在对同伴的形象进行创作的时候，制作者觉得《DQ8》的洁西卡是魔法师系的，那么就创造个僧侣系的女主角出来也不错，于是就画了草图，在草图上注明：哥特萝莉（大师您真内行！），接下来又注明：绝对领域（一个动漫专业术语），这很重要！（大师您真的太内行了！），结果鸟山明老师就画了个前所未见的性感辣妹出来。

Tips

这个迷宫的前半部分是由木筏带着我们自行前进的，不用管它，只要专心对付出现的敌人即可，要小心的是老爹是不会用回复魔法帮我们回复的，所以要随时注意HP……更麻烦的是从现在开始由于迷宫路程变长和敌人实力增强，盾牌很有可能被敌人打破，在适当的时候就用回复药回复盾牌的耐久度吧。迷宫里没有什么特别难对付的敌人，注意防御即可，另外，蓝色的水母会回复HP，能先杀就杀光光。



BOSS战要点

这个BOSS和上个BOSS比较像，攻击模式也有3种：用脚连续飞踢、在远处发射冰之刃攻击、抓其他怪物充当外援。

飞踢可以用盾牌防御，BOSS发射的冰之刃可以用剑打回造成伤害，至于抓来的怪物外援也没什么威胁力，多利用老爹的增加攻击力与防御力魔法战斗是很简单的。



BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
叹きの怪物	620	400	冰の结晶

第五章 决断

将海边洞穴的魔物暴动暂时阻止之后回到王城中，众人赶紧前往皇宫，但是神龙见首不见尾的女王陛下仍然不在皇宫里，大臣告诉众人女王已经去了镜之塔，为了弄清事情的真相当然要前去一探究竟了。和大臣对话便可以进入镜之塔，镜之塔正如其名一样，四周密布着镜子，走在漫长的台阶上，有种说不出的冰冷与不安感。

在镜之塔的最高层找到了女王，戴着那个古怪面具的女王看起来更显得诡异，在王子、塞迪亚和父亲的鼓励，主人公终于拔出剑将面具斩开。

可怕的事情终于发生了，5年前被一群勇士讨伐的魔王带着得意的笑容出现在大家面前，原来魔王并没有死，5年前他只是被封印了而已，现在面具被斩开，封印已经解除，魔王再度复活于世界之中。在面具斩开后恢复了神智的女王也告诉大家自己戴的面具不是魔王的面具，而是封印魔王的面具，破坏它也就等于释放魔王。事态的发展远远出乎大家的意料，但是现在既不能束手无策，也不能推卸责任，而是要毫不畏惧地面对它，这是所有人的想法。

一阵剧烈的地震突然传来，远处的山里，一座城堡轰然而起，它所散发出的混沌之力，将周围湛蓝的天空映成了一片污浊。



Tips

从本章开始，熟悉的特鲁尼克大叔终于出现了，他就在出城的那条路上，以后能买到不少好东西，不过可都不便宜。迷宫里出现的石像怪ストーンマン会快速连续攻击5次，先是4个角，最后一击在正中，从预备动作可以看出它攻击的方向，只有将5次攻击全部挡住才能对其进行有效反击，预测好它的行动就很轻松可以对付，觉得麻烦的话可以使用必杀，不过它可不只一个。这个迷宫的宝箱比较多，一次不可能完全收干净，多来几次吧，想将剑打造成冰属性的玩家也要注意了，B级评价就可以得到冰の结晶的奖励哦。

BOSS战要点

BOSS身边由始至终都会跟着一群小恶魔，偶尔会用魔法对我们进行攻击，还会替BOSS回复HP，不过大部分时间它们都在后面，无法攻击。BOSS的攻击范围比较大，会使用武器横扫攻击，有3个红点，在HP降到一半以下后，更会连续横扫攻击两次，将盾牌巨大化后可以轻松抵挡，防御之后就可以乘隙对其进行攻击。当BOSS回到后方回复HP时小恶魔便会跳到前面来，尽量快速地解决掉它们阻止BOSS回复，这场战斗需要一点耐心，注意HP回复和盾的磨损即可。



BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
アークデーモン	800	630	溶岩のかけら

第六章 秘力

没有封印面具的帮助是难以将复活的魔王打倒的，在纳吉老师的指引下，大家决定前往镜之世界，据说那里能找到修理面具的办法。

镜之世界是一个分不清东南西北和上下左右的地方，在如深渊般将人吸入的混沌空间中，只有一群又一群的怪物向着大家冲来，穿越了那个空间并通过镜之世界中力之守护者的考验，它终于将面具修复为原样，还送了一把破邪之剑给我们，在其中似乎隐藏着相当强大的力量……

Tips

进入迷宫之前务必好好准备，推荐带上塞迪亚一起去，MP回复药和HP回复药要补充妥当，有钱的话最好能换一套好点的盔甲，否则可是会哭的。镜之世界是一个如同隧道一样的地方，玩家会被向里吸，不需要自己前进也没有任何岔路。在此期间，一直会有各种怪物飞撞上来攻击我方，要注意的是，虽然攻击时会出现红点，但此时其实不用拿出盾牌防御，而是可以挥剑在怪物没有撞上来之前将它们全部斩杀的。

随着时间经过前进的速度会越来越快，在隧道的最后，会连续有3只金属史莱姆撞击过来(3万点经验值啊)，不过被撞到的话损失会相当惨重，HP少的情况下甚至会立刻毙命。

BOSS战要点

力の守护者前期主要使用拳头和脚连续攻击我方，动作相当迅速，在HP下降到一半之后，还会手脚并用，使用盾牌变大的魔法可以完全防御它的攻击，当它在远处使用魔法时用剑砍回去即可。比较讨厌的是它会抓起同伴吸收MP，要迅速连砍它的手臂将同伴救下。

不过，不要看它似乎很强大的模样，其实只要你的手臂够强悍，它相当好摆平，因为它有一个很大的弱点——无法完全防御我们的进攻。当连续砍中力の守护者数剑后，它会举起双臂作出防御姿势，千万不要认为这时候砍它是白费劲而停止，坚持砍下去，它的两手臂之间(纵斩)、腰部(横斩)是弱点所在，连续砍中数剑将会强制取消它的下一步的攻击并将其击退，此后只要走过去继续如此循环便可。在这种战斗方式下必杀剑槽将会增长得非常之快，用乱砍阻止它的攻击，用必杀剑消磨它的HP便可轻松获胜。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
力の守护者	—	—	冰の结晶、战利品はじゃのつるぎ

第七章 炼狱

虽然得到了破邪之剑也修复了面具，但是大家还是不知道接下来应该怎么办，所谓破邪之剑隐藏的巨大力量究竟指得是什么？

在老爹的提议下，我们决定去斗技场里找纳吉老师，而纳吉老师果然知道关于破邪之剑的传说。破邪之剑是一把传说中的圣物，在它的身上，隐藏着巨大的力量，可以劈裂大地，斩开天空，这就是魔鬼破斩。

在纳吉老师的训练下主人公学会了魔鬼破斩，这样就可以斩开包围着魔王之城并阻止人们前进的熔岩之海了。经过エルヘイムの森，穿越熔岩の海，魔王之城就在眼前……

Tips

和纳吉老师对话之前一定要装备上新得到的那把剑，不然他是不会理你的……学会必杀剑之后回家和老爹对话便可出城前往エルヘイムの森。

エルヘイムの森的怪物和以前的差不多，不过难度有所增加，体现在弓箭手会同时射箭上。直走到尽头发现有一侧燃起了火焰，朝着有火焰的方向前进即可到达熔岩之海。

熔岩之海的怪物也是比较强的，推荐先把装备换成冰属性的剑。迷宫中开始会遇到滚动的人形火焰怪物，会两个叠成罗汉状滚到我们面前，要抓紧时间在两次攻击之内将其消灭，否则它们的火焰魔法会比较麻烦。

BOSS战要点

BOSS的防御力和HP对于现在的我们来说确实高了一点，所以这一战将会比较考验耐力，好在BOSS的攻击并不是很具威胁性。开始的时候BOSS会用两种手段攻击，一是跳到近距离的地方进行物理攻击，用盾牌可以轻易防御；一是召唤岩石怪向我方投掷，将其打回去可造成不小的伤害(在攻击力这么低的时候，主要还是靠它了……)



受到一定伤害之后，BOSS的近距离攻击会变成使用武器连续3次进攻，远距离投掷攻击则有可能同时召唤多个岩石怪，此时要及时将岩石怪消灭，掌握了BOSS的行动规律后，剩下来就是拼时间的事了。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
トロルキング	1200	820	战利品 怒りのタトゥー+5

麻烦的伙伴

本作是透过主角的视点来进行，所以要让伙伴的角色该在什么样的画面登场，确实让人伤脑筋。常常冒出来的话会让人觉得烦，反过来都不出来的话又少了跟伙伴冒险的感觉。偶尔露个脸又不会太过频繁，像游戏中这种感觉，做出画面中不会有压迫感的均衡点，可是花了制作者不少时间的。

第八章 魔王



穿越魔王之城后来到最深处的房间，塞迪亚的哥哥正躺在地上，慢慢回复为人形，而魔王的真身也出现在了众人面前，说一些让全世界的人们梦想被吞噬，陷入黑暗与恐惧的蠢话。

将面具戴在魔王的脸上，一阵光芒之后魔王变成了石像，用尽全力向着石像挥出一剑，石像化成了一堆碎末，感知到了魔王的死亡后，仅仅一瞬间，魔王之城也开始迅速坍塌，在逃走的时候，面具落入了一片岩浆之中。

王城中为了庆祝所燃放的烟火在城外也分外显眼，将夜色下的海滩衬托的分外阴沉，终于回复人形的塞迪亚的哥哥静静坐在岩石上，看起来似乎满腹心事……（这段好眼熟啊）塞迪亚只是微笑着走过来，将自己珍藏的项链还给他，看着大家微笑的脸，曾经被魔王所操纵的他终于释然，放下了自己的心防。

推开皇宫阳台的门，城墙下聚集着难以计数的镇民，为魔王的消失而庆祝，他们的眼中闪烁着光芒，充满感激的目光注视着勇者们。

不要怀疑，取出你的剑来，将它高高举起，冒险已经结束了，这就是16岁成人礼的终结。



Tips

通过熔岩之海后可以选择直接前往魔王之城或先回去准备，当然是先回去准备了，能强化的统统强化，盾牌盔甲能买最好的就买最好的，多带上一些盾牌耐久度回复药就可以去找魔王算账了，顺便提一下，如果在BOSS战中不幸落败的话，下次挑战可以省去前面的迷宫，选择从BOSS战直接开始，相当方便。

迷宫中岔路比较多，都有不错的道具可以拿，一定要全部入手，之前游戏中曾经出现的BOSS在迷宫中也会以杂兵的身分出现，不要被它们欺负了。

在迷宫的后半部分还要和小BOSS独眼石像战斗，只要遵守蓝色光点打回去，红色光点用盾防的原则便可轻松获胜。

BOSS战要点

魔王一共有两种形态，第一种形态相当容易对付，只要好好防御反击便可，真正的麻烦是第二种形态。

经过变身之后的魔王是不显示HP槽的，在打到最后弹尽粮绝时确实能造成一定的心理压力，这个形态的BOSS手中的盾可以打破，而攻击除了直接用脚踩之外都很有威胁性，还会将同伴抢走举起来造成伤害，需要用剑砍他的手臂救下同伴。

其中最为麻烦的莫过于可以到处游走的快速旋转攻击，需要我们用盾紧跟着走势防御，将BOSS的HP消耗到一定程度后，还会有根据这招演化的光束攻击，从BOSS处射出两条快速游走的光束攻击我方，这两招对盾牌的耐久度都有很大的消耗，基本防御两次盾牌就废了，所以一定要多带盾牌修复药。



除此之外，BOSS也会发动必杀剑攻击，攻击力相当之高，大约会伤害我方200点HP，要阻止必杀剑可以快速砍魔王脑袋上的能量球削减其能量，也可在魔王准备使用必杀剑的时候提前使用必杀剑。这将是一场漫长的战斗，慢慢享受吧。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
魔王ジェイム	0	0	オリハルコン

通关之后

二周目

一周目通关后存档，存档上会出现五角星的标记，此时读取该存档进入游戏，所有道具及装备会继承打倒最终BOSS后的记录，此后可以向四个隐藏BOSS挑战，将四个隐藏BOSS打倒后可以挑战龙皇帝バルグディス，要注意的是，如果剑神值没有达到挑战隐藏BOSS所需的数值是不能挑战的。

隐藏BOSS

在打倒魔王之后读取存档进入游戏，老爹会提示说王城里的石板那里有4个镜子可以挑战，前往地图右上方那个都是墓碑的洞里，就能看到4个镜子了。4个镜子里各有一个隐藏BOSS，将4个隐藏BOSS都打倒后便可挑战最后的隐藏BOSS龙皇帝バルグディス。

打倒隐藏BOSS会得到大量的奖励和战利品，还有两把无法买到的剑，一定不能错过。

隐藏BOSS打法

キラーアーマーズ
必要剑神值100

又简单又不简单的隐藏BOSS……说简单是因为这场BOSS战就是由两个升级版试练骑士+一只会回复的史莱姆组成的，分开看没一个难对付，但是合在一起还真会弄得人手忙脚乱。两个试练骑士的速度非常快，会不时冲上前进行攻击，而且两人的攻击连得比较紧，破绽很小，一不小心还会被他们抓住机会连砍几刀。还是推荐以防御为主的打法，一有机会就发动必杀剑吧，另外，让盾牌变大的魔法也是一定要有的。

战利品：1750EXP、1580G、古びたつるぎ

等级	奖励道具
EX	オリハルコン
S	金块
A	金块
B	溶岩のかけら×2

ゲモン
必要剑神值340

很简单的隐藏BOSS，物理攻击只要用巨大化的盾牌即可完全防御，大部分的时间它都在远方向我们发射魔法球，将魔法球反击回去是对它进行伤害的主要手段。前期的魔法球是一次一个，速度较快，当HP受到一定伤害之后会一次发射多个魔法球，这就比较考验技巧了。



战利品：1380EXP、1220G、ひかりのよろい

等级	奖励道具
EX	せかいじゅの叶
S	金块
A	金块
B	冰の结晶×2

メタルキング
必要剑神值520

根据系列惯例，该BOSS的HP一共只有12点，它不会攻击我们，但是回避率奇高，25秒之类无法将其击倒便会逃跑，经验值和道具也就浮云了，金属史莱姆王会不停在画面中来回穿梭，非常难打到，不过我们还有其他办法。

使用普通武器攻击它伤害值为1点，使用メタルキングの剑攻击伤害值为2点，使用メタルキングの剑并让鲍德吟唱バイキルド增加攻击力甚至可以使伤害值增加到3点。等金属史莱姆王靠近之后连续横砍便可轻松将其打倒。

等级	奖励道具
EX	せかいじゅの叶
S	プラチナメタル
A	金块
B	ちいさなメダル×3

战利品：15010EXP、240G、メタルキングヘルム，得到B或B以上评价可以获得3枚小徽章，是快速收集小徽章最好的地方。

アトラス
必要剑神值780

没什么难度的隐藏BOSS，不过它身边的两个小恶魔会使用缩小盾牌的魔法。该BOSS在HP减少到一定程度后就会退到远处用魔法进行攻击，要注意他使用的魔法有些是红色无法击回的。

战利品：2000EXP、1800G、ごうけつの腕轮

等级	奖励道具
EX	プラチナメタル
S	金块
A	金块
B	雷の玉×2



龙皇帝バルグディス
必要剑神值1000

龙皇帝バルグディス三个脑袋从右到左分别会使用冰（不可击回）、火（不可击回）、火（可击回）属性魔法对我们进行攻击，开始我们要按顺序分别和它的三个脑袋战斗，中间的脑袋攻击范围相当大，一定要小心，将三个脑袋都打倒之后BOSS便会复活，开始第二次战斗。

第二次的战斗中三个脑袋会连续进攻，场面非常火爆，盾牌巨大化的魔法要多多使用，该BOSS比较好的一点就是体积太大了，不管怎么用剑砍都能砍中，必杀剑槽升得相当之快，用无属性的必杀剑轰上几次差不多就胜券在握了。

战利品：4800EXP、50G、オリハルコンの棒

等级	奖励道具
EX	プラチナメタル
S	オリハルコン
A	オリハルコン
B	せかいじゅのしずく

特别的名字

在游戏中虽然要求玩家输入自己的姓名，但是实际上是不会被同伴叫出来的，只有塞迪亚会在游戏中出声叫主角的名字(真是宿命的女主角啊！)。塞迪亚会自作主张地为主角起个绰号，制作者准备了好几种绰号和念法供玩家选择，(其中也有那种肯定会很受欢迎的大众口味型绰号)，虽然也是事先制订好了，但怎么说都是十分特别的名字嘛。

栏目主持 雨滴&玛娜

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





好消息，绝对是好消息！前段时间在网上无意中看到一则消息，说国内的Wii主机售价已经降到1600元了，起初我还不信，休息的时候我跟玛娜到游戏店打听了一下价格，居然已经从一个月以前的1800降到了1670，与网上流传的1600的报价已经相差无几了。在此特地告诉那些想入手Wii又持有观望态度的朋友，现在已经是购入心爱主机的最好时刻，不要再犹豫了。



自从E3公布了《Wii Fit》和“洗衣板”之后，我和雨滴可谓兴奋异常，约好了要一同入手，找个地方共同体验一下在一块硬梆梆的白板子上做瑜伽的感觉，没事称称体重测测BMI指数，也算是物尽其用。家中有Wii一台、想孝敬女友和妈妈的男性玩家们也不妨关注一下。

另外，上期的《变砖对抗大作战！》登出之后陆续又收到不少读者来信，询问听说最近出的几款日版游戏中自带最新升级包的消息是否属实。就目前来说，截至2007年8月1日之前出的日版游戏还没有附带最新的升级包，不过请大家放心，之后如果出了自带最新升级包的游戏我们一定会在“Wii世代”里告诉大家的。

Update! 防止变砖，让你的Wii拥有更强的抵抗力！

Wii变砖绝对是所有用户最为头痛的问题，为了让自己心爱的主机摆脱变砖的威胁，将主机升级就成了最行之有效的办法。虽然升级并不能完全保证主机彻底避免变砖的危险，但最起码可以应对绝大多数当前发售的游戏，不仅如此，在刷新固件之后，你的主机还可以享受到更多的功能，所以，不要犹豫了，赶快将你的Wii升级吧。如果你看不懂主机操作界面上通篇鬼画符似的外文，或者对网络设置不是很熟悉，那么下面的这篇教程将帮助你将升级工作顺利进行下去。

PC端设置

为自己的Wii升级需要必备的网络连接设备，由于Wii本身自带无线网卡，所以最方便的方法是准备一个无线路由器，这种设备在电脑城中就可以很方便的买到。无线路由器不仅可以供Wii上网所需，还可以为家里其他可无线接入网络的设备所用，比如PC、PSP、X360、PS3……（说多了，打住打住）

这里要指出的是，为主机升级同样需要网络的接入，除了最起码的Wii主机和上面提到的网络连接设备之外，还要有一台可以正常工作的PC和基本的网络保障，国内普通的网通电信之类的宽带网络接入都可以，下面的PC端设置方法将以最常见的WindowsXP操作系统为例。

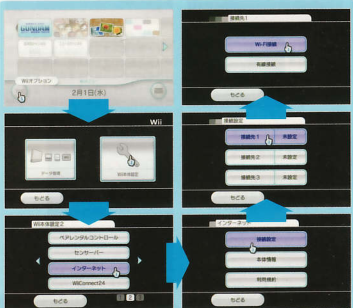


1.硬件方面的安装。按路由器说明书的要求将路由器本体和PC网络端口用网线连接好，确保连接无误后将路由器和PC启动。

2.启动PC后打开浏览器并在地址栏键入“http://192.168.0.1”，将路由器说明书上提供的用户名和密码在弹出的窗口中输入，确认后就可以进入路由器配置界面，随后的配置步骤要按照说明书自行输入，不同路由器的配置界面也不一样，不过大致的过程都是相同的。需要注意的是，用户名和密码的地方可以自行填写，不过一定要记住，如果自己电脑的IP地址是固定的，那么就要在电脑中找到并记下，否则选择动态IP，建议为路由器设置密码，这样可以防止让附近的其他无线网络用户随意占用你的网络。

Wii主机端设置

将路由器打开，确认它已经是接入网络状态，随后便可以启动Wii进行主机端的设置工作。以日版主机为例，点击主菜单上的“Wii”键，然后按照“Wii本体设定→インターネット→接续设定”的路径找到配置菜单，选择一个没有配置过（未设定）的选项进入，点击“Wi-Fi接续”，然后选择“アクセスポイントを检索”，这时Wii主机就会自动搜索附近的无线网络，寻找到网络之后便会弹出确认对话框，点击“OK”，这样你的Wii就与无线路由连接上了。随后的工作就是选择自己在PC端进行设置的无线网络名称，如果之前有设置密码，就输入密码，这里的选择过程需要两次，耐心一点不要出错，一定要选择保存内容哦。随后主机就开始自动测试网络，测试成功后就可以立刻开始为主机升级，不过我们还是要先返回连接配置画面，因为还有一点点工作需要我们去完成。回到“Wii本体设定”页面，找到“WiiConnect24”并将其设置为“ON”，这样我们的主机就可以自动登陆网络了，随后我们就可以正式开始主机的升级工作。点选“Wii本体の更新”一项，升级就开始了，如果此时发现画面上代表升级程序下载的进度条增长缓慢或者有明显的停止迹象的话，也可以按住电源键关机，等待网络环境好的时候再进行升级。升级成功后，可以在设定菜单的主界面右上角的位置就会显示最新的主机固件版本号。到此，Wii的升级过程就算是打完收工了，如果你的主机还没有升级到目前官方发布的最高版本，那就尽快去升级固件吧，这样一来，变砖的几率就会大大减小。



文 曹纲 编 D·S 美编 anubis



超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S·RPG
PS2 スーパーロボット大戦 Original Generations		日版
2007年6月28日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



过了这么久，想必这次的《OGs》大家都通关了吧，个人通关后还是比较喜欢这款作品的。通关后要做的还有很多，多周目因为多个作品以及交叉继承而更显得复杂，要开启15段改造更是漫长的道路，喜欢本作的人可以玩上很久，但人物和机体的图鉴没有完成度感觉有些遗憾。这次除了补上四天王的详细攻略外，还为大家带来了实用精神的更多资料，此外还用Q&A的形式提供了一些新的心得，例如让射程1的武器增加射程、利用分离合体来无限补给等等，相信会给大家一些帮助。



Win the best！打倒四天王！

从GBA的《OG2》开始，在"星から来るもの"一话打倒四天王就是玩家不停追求的目标，强敌、高难度、长时间的努力，再加上完成时的成就感以及丰厚的奖励，使得这一话名声大振，这次的《OGS》同样我们要面对这一挑战，下面就来介绍一下个人的打法，基本不需要S/L，EX-HARD模式下约80回合过关，战斗时间约1个半小时。

战前准备

要更有效率地打倒四天王，做好相应的战前准备是有必要的，当然，没做任何准备也仍然可以完成目标，只是时间和S/L的次数会明显增加。所做的准备工作有两点，其一是在第11话"守るべきもの"让ヴィレッタ一人击坠アラド、ゼオラ、ユウキ、カーラ之外的全部敌机，这样到第22话《星から来るもの》ヴィレッタ的机体就会追加强力的重力炮グラビトン・ランチャー。

其二是在第15话"谁がための盾"可以使用レフィーナ的ヒリュウ改时，在过关后对ヒリュウ改做相应强化，EN改造满，资金充足可改造ヒリュウ改的最强武器舰首超重力冲击炮，这会是对四天王战我们的主力武器，不过武器不改也无所谓。让ヒリュウ改带上修理和补给装置可在打四天王时节省一点时间，但也不是非要不可的。最重要的是让レフィーナ习得SP回复的技能，一周目推荐接下来在第17话选择月路线，这样有15～17三话时间来让レフィーナ尽量击坠敌人来获取习得SP回复所需的80PP。注意第18话"战うべき敌"结束后レフィーナ就暂时不在队中了，需要在18话开始时来学习SP回复。二周目可选择エチオピア路线，这样虽然只有第14话可用来让レフィーナ赚PP，但是有继承的PP（一般有200点以上）已经足够可学SP回复了。需要提醒的是，一周目选择月路线也有不利之处，那就是与隐藏要素相关的几个要求击坠数的人（ブリット、ラミア、カイ）都在另外一条路，特别是ブリット，要尽快让他满足击坠数条件。

清除杂兵

做好准备后来到第22话"星から来るもの"，一开始就向ネビーイーム移动。敌人的命中和攻击力都比较高，即使加了集中后也是有危险的，可利用ネビーイーム的防御、回避加成以及HP、MP回复来更轻松地作战。敌人会主动冲上来，熟练度也可以比较轻松拿到，不必为此担心。

第三回合四天王出现，剧情后剩下的三人各有不同的目标，アギーハ专找リューネ，メキボス紧盯ギリアム，シカログ则看上了レフィーナ。借助ネビーイーム的地形适应，ギリアム每回合集中，リューネ回避，レフィーナ防御，基本没有危险，可等消灭其他杂兵之后再考虑对四天王战。



这一阶段的主要目的是利用四天王各自的目标来调动他们的位置，一定要避免出现他们进入ネビーイーム或者处于相邻位置互相援护的情况，可先用L3键标记出ネビーイーム的范围。杂兵全灭后继续调整我方位置，让母舰处于シカログ第5格射程处，リューネ、ヴィレッタ在她相邻的第6格处，方便使用援护以及指挥效果，同时将シカログ、アギーハ调动到较近的位置准备动手，可参考附图中的敌我位置分布。至于メキボス，让ギリアム停留在他的第10格射程，继续集中吸引火力即可。由于敌方多有ALL属性的武器，要更好地战斗，利用援护比双人小队要更有效。

对付アギーハ

アギーハ威力最大的招是单体攻击，リューネ在母舰边可利用回避和母舰的援护防御确保安全。而她的机体是敌方三机中回避最高的，还有分身技能，要打倒她又不想S/L就需要使用必中技能了，好在她机体的装甲和HP也是最低的。基本打法就是ヒリュウ改的EN恢复到240以上（可使用3次舰首超重力冲击炮）时，让レフィーナ使用必中，接下来依次让リューネ、ヴィレッタ攻击アギーハ同时让レフィーナ援护，最



后再让レフィーナ自己攻击アギーハ。リューネ和ヴィレッタ并不要求打中或者伤害，避免被アギーハ的反击打爆就行，可使用精神"ひらめき"来确保安全。リューネ舍不得用的话也可以稍微S/L一下，来依靠分身回避。接下来等几个回合让レフィーナ方恢复EN和SP，满了后继续必中攻击三次……这期间可用リューネ的分身消费掉シカログ仅有的4发6格以上射程的武器，当然这也可以利用移动母舰来做到，接下来等レフィーナ回复时就可以让リューネ和ヴィレッタ用最强武器攻击シカログ而无须担心反击。此期间受到シカログ攻击时レフィーナ可选择防御，也可以在HP较多时选择反击，注意敌方三人机体都有光线武器吸收，不要选择光线武器反击。

アギーハ的HP才110000，用上面的战术用不了多长时间就可以轻松搞定，约22回合，打倒后她会视情况说"原来是继承了《OG1》啊"之类的话。（笑）当然，按照个人习惯，我一般都是用リューネ来打倒这个"欧巴桑"的。

打倒シカログ

シカログ比较好对付，虽然他HP多装甲厚，可回避率太低，我方无须使用精神就可以保证100%的命中。继续用重力炮、クロスマッシャー、舰首超重力冲击炮加上援护轮番攻击好了，クロスマッシャー用完后可回母舰补给或者用母舰补给（有装补给装置的话）。战斗持续时间会稍长，不过也没危险，约44回合可以干掉他。沉默寡言的シカログ被干掉时也没多说什么……注意打四天王时需要最后打倒メキボス才能获得相应奖励，至于アギーハ和シカログ的先后次序无所谓。



最后的目标：メキボス

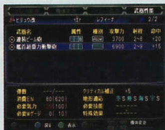
在打倒アギーハ和シカログ的过程中，メキボス和ギリアム就在每回合上演攻击和集中回避的戏码，ギリアム集中后回避，再配合母舰的指挥官技能，敌方的命中率在0%～1%左右，如果改成防御都被命中+会心打爆的话，你可以先出去买彩票，然后再回来读档……

アギーハ和シカログ被干掉后，可正式开始对付メキボス，先移动ギリアム引他过来，当然仍然不要让他进入ネビーイーム，也不要让他吃了其他两人留下的箱子。比较推荐的方法是让ギリアム进母舰，把母舰移动到ネビーイーム边缘，这样他会冲过来用高周波剑砍。下回合母舰向上一格，让ギリアム出击到母舰和メキボス之间的位置，リューネ和ヴィレッタ也相应移动到母舰的相邻处。这样メキボス每回合都会用高周波剑砍ギリアム，有了母舰的援护防御，这完全没危险。进攻方面，仍然是以必中后的母舰为主力，在ヴィレッタ的"ひらめき"用光后，可改用ギリアム使用"直感"来攻击+母舰援护攻击。顺便说一下，虽然ギリアム的最强武器是光线武器，可也有防护罩贯穿的属性，所以仍然可以对メキボス造成正常的伤害。除了偶尔要S/L一下リューネ的分身之外，战斗就这样平静地持续下去，当然你也可以干脆不用精神耗光了的リューネ来进攻，只用レフィーナ和ギリアム，这样就无须S/L，只是时间要长一些而已。ギリアム没残弹可回母舰补给（或者用有补给装置的母舰直接补给），注意此时母舰仍然要移动到メキボス相邻处，免得他移动至ネビーイーム范围内。

面对必中和直感，メキボス的底力是没多大作用的，而且他也不会使用地图兵器，在约75回合时，不断重复的平淡战斗也结束了。作为对努力和根性的敬意，我们也获得了相应的优厚报酬（高性能电子头脑、勇者の印、钢の魂、シシオウブレード、G・インパクトステーク，光看名字都能让人流口水……），二周目他的话还会有一点相应的变化。打倒メキボス之后，剩下的两个敌人我是没多大兴趣再去碰了，直接过关了事。

最短回合的尝试

利用以上战术的话，我想玩家们都可以轻松在本关干掉四天王了吧！当然你也可以根据敌我的情况来想出更好更简单的攻略方法。接下来我们来稍微考虑一下，怎样将这关的回合数缩减到最少，当然，仍然是基本不S/L。能够事先改造机体和学习技能的只有レフィーナ，我们仍然把重点放在她身上，在SPECAIL模式下我们有足够的资金和PP来进行强化。首先主力武器"舰首超重力冲击炮"改满，EN改满，



技能方面学习SP回复、连携攻击、アタッカー、Eセーブ，其中Eセーブ是为了保证每回合都能使用3次"舰首超重力冲击炮"，你也可以改为给飞龙改装上强化部件ギガジェネレーター+ソーラーパネル（SPECAIL模式初期的奖励），省下一个技能位置学习气力限界突破或者ガンファイト。战斗的过程基本一样，只是由于アギーハ很快就倒下，这可以让リューネ、ヴィレッタ的SP能省下一些，对メキボス时也可以更多参与战斗。打倒四天王的时间约在20回合之内，可15段改造的话还能够进一步缩短。

Complementary Document 精神的补充资料

在上期我们已经列出了全部精神的效果，这里我们主要补充一些实用精神的相关机师情报，例如所消费的SP和习得该精神所需的等级，以便大家更好地选择自己的主力人员。

单人精神

气迫

使用气迫后气力到130，分身、アタッカー、予知、见切等各种能力、技能都可发挥作用，战力明显提升，组队更是不在话下。配合凶鸟之类的强力机体，在一开始就能够轻松清除大量杂兵。注意リオ在《OG2》中气迫被换成了加速，实用程度大幅下降……

机师	登场作品	消费SP	习得等级
ゼンガー	OG1、OG2、OG2.5	45	35
カイ	OG1、OG2、OG2.5	60	31
ユウキ	OG2、OG2.5	45	30
カチーナ	OG1	60	30
カチーナ	OG2、OG2.5	55	30
リオ	OG1	50	28
リン	OG2	45	19
オウカ	OG2临时参战	50	29

觉醒

觉醒因为有双人系统而实用度大增，中后期在BOSS战以及获取有回合限制的熟练度时会发挥重要作用。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
リュウセイ	OG1、OG2、OG2.5	70	35
クスハ	OG1	70	32
クスハ	OG2、OG2.5	60	30
リョウト	OG1	40	34
リョウト	OG2、OG2.5	55	30
ギリアム	OG1、OG2、OG2.5	55	35
ラミア	OG2、OG2.5	55	31
マイ	OG2、OG2.5	55	32

再动

再动同样因为双人系统而使用得更多，有这项精神的机师大多有激励之类的其他辅助精神，使用时要注意SP的消费。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
ラトゥーニ	OG1、OG2、OG2.5	70	32
ラーダ	OG1、OG2、OG2.5	80	32
レフィーナ	OG1、OG2、OG2.5	70	34
リン	OG1临时参战、OG2	70	32
アルフィミィ	OG2临时参战	40	1

补给

非常有用的精神，和补给装置相比，没有距离的限制，也不会造成气力下降，就是会的机师太少了，《OG2》甚至只有アヤ一个人。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
アヤ	OG1	60	30
アヤ	OG2、OG2.5	60	33
ジャーダ	OG1	50	34



脱力

对于特殊技能和机体能力一堆ガード、分身之类的BOSS来说，脱力是相当有用的，有技量限制的战果倒经常派不上用场。不过有脱力精神的游戏中只有エクセレン一人，所以经常戏称她为"脱力女"，她的有些台词听起来的确很让人脱力的……

机师	登场作品	消费SP	习得等级
エクセレン	OG1、OG2、OG2.5	45	1

激励

激励的作用也有明显提升，主要是因为双人系统有110的气力限制。ラッセル在《OG2》中激励仅仅消费30点SP，再学会集中力，可成为中后期担当此任的主要人选。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
ラッセル	OG1	65	34
ラッセル	OG2、OG2.5	30	34
ラーダ	OG1、OG2、OG2.5	60	25
レフィーナ	OG1	70	32
レフィーナ	OG2、OG2.5	50	32
リン	OG1临时参战、OG2	50	30
オウカ	OG2临时参战	20	1
アルフィミィ	OG2临时参战	40	1
カーラ	OG2、OG2.5	60	33

爱

爱在《OGS》中主要的作用是同时使用幸运、努力、热血以及加速，打倒BOSS或者使用地图兵器时相当好用。由于幸运、努力都是对小队有效的，因此比GBA版本要好用一些。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
イルム	OG1、OG2、OG2.5	60	35
クスハ	OG1	65	36
クスハ	OG2、OG2.5	65	32
タスク	OG1、OG2、OG2.5	70	30
エクセレン	OG1、OG2、OG2.5	65	35
ガーネット	OG1	75	37
カーラ	OG2、OG2.5	60	33
ゼオラ	OG2、OG2.5	40	12

突击

突击个人使用最多的是用来移动后使用装甲下降之类的特殊效果武器，自然一般是用来配合直击而使用的。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
キョウスケ	OG1、OG2、OG2.5	15	5
ラトゥーニ	OG1	20	15
カチーナ	OG1	20	10
カチーナ	OG2、OG2.5	15	10
カーラ	OG2、OG2.5	25	1

直击

对BOSS战的强力精神，配合特殊效果武器可成功削弱BOSS大量HP。

机师	登场作品	消费SP	习得等级
ライ	OG1、OG2、OG2.5	20	31
レオナ	OG1、OG2、OG2.5	20	10
エルザム（レーツェル）	OG1、OG2、OG2.5	20	32
カイ	OG1、OG2、OG2.5	25	1
エクセレン	OG1、OG2、OG2.5	35	5

双人精神

双人精神是LV1就会的，因此下面就不再列出习得等级这一项。双人精神要组队后才可以使用，使用时同时消费两名机师的SP。如果有机体是多机师的话，那么只可以使用主机师的双人精神，副机师也不能和另一主机师来使用双人精神。

魂

需要单次最高攻击输出时的首选，不过消费太多SP，难以多次使用，一般是用来对付有HP低下时会逃走或者有熟练度回合数限制的BOSS。效果是对小队，有时也可用来让地图兵器提升伤害。

机师	登场作品	消费SP
リョウト	OG1、OG2、OG2.5	70
カチーナ	OG1、OG2、OG2.5	70
カイ	OG1、OG2、OG2.5	70
スレイ	OG2临时参战、OG2.5临时参战	70
コウタ	OG2.5	70
フォルカ	OG2.5临时参战	70

修行

初次出现的能提升入手PP的精神，同样推荐在打倒BOSS或者使用地图兵器打倒大批敌人时使用。

机师	登场作品	消费SP
タスク	OG1、OG2、OG2.5	50
リオ	OG1、OG2、OG2.5	50
ジャーダ	OG1	50
アイビス	OG2、OG2.5	50

大激励

最实用的双人精神之一，对于尽早组队有很好效果，记得用集中力来降低SP消费。

机师	登场作品	消费SP
エルザム（レーツェル）	OG1、OG2、OG2.5	75
ガーネット	OG1	75
リシュウ	OG2.5	75

连击

特定时候非常有用的双人精神，例如用来移动到较远的地方等，我个人使用得不多。

机师	登场作品	消费SP
キョウスケ	OG1、OG2、OG2.5	35
レオナ	OG1、OG2、OG2.5	35
アラド	OG2、OG2.5	35
ユウキ	OG2、OG2.5	35
フェルナンド	OG2.5临时参战	35

期待

用SRX单挑BOSS时的有力支援精神，可适时回复热血、觉醒等所需的SP。因为要双人小队使用，可事先找好精神较多又少使用的机师来组队。

机师	登场作品	消费SP
ラーダ	OG1、OG2、OG2.5	50
リン	OG1临时参战、OG2	40
アルフィミィ	OG2临时参战	35



Question & Answer 常见问题Q&A

Q GBA版的《OG2》中，二周目不是肯定在第33话"会者定离の理"后获得勇者の印和钢の魂的么？在《OGS》中我二周目没拿到。

A《OGS》中需要SPECIAL模式下的《OG2》第40话"会者定离の理"完成后，才能获得这两个强化部件。

Q 上期的机体全改造表格中ラーズアングリフ・レイブン和ランドグリーズ・レイブン的奖励没有？

A ラーズアングリフ・レイブン是W槽+50，ランドグリーズ・レイブン是W槽+30，个人意见，这两台机体的奖励都没多大意义，并不值得为此去花钱全改造。此外这两台机体的入手条件也要做一些修正。

①第8话"圣十字军の残身"让ブリット和ユウキ战斗，这样会有对话，然后将ユウキ和カーラ都打到70%以下撤退或者都击坠。只有本话他们不是一起撤退的，而且完成熟练度条件的话他们都会直接撤退，因此这话要特别留意，都打到70%下撤退还是比较容易的。

②第9话"ブーステッド・チルドレン"看ブリット和ユウキ战斗的战斗对话。

③第13话"约束は炎に消えて"看ブリット和ユウキ战斗的战斗对话，然后击坠ユウキ或者カーラ。

④欧洲路线第27话"超音速の妖精"击坠ユウキ或者カーラ，选择极东路线的话，在第28话"龙虎觉醒"不击坠一个NDC军而获得熟练度。

⑤以上条件全部满足的话，第39话"オペレーション・プランタジネット(后篇)"ユウキ的机体会换成ラーズアングリフ・レイブン，而カーラ的机体则为ランドグリーズ・レイブン，过关后均加入。

Q 《OG2》后来出击的名额太少了，不少好机体都出不了……

A 《OG2》的可用机体较多，相比之下《OG1》只有几台固定主力。不过不能出击也有其他作用的，那就是可以在母舰攻击时提供援护攻击。

Q 这次PP的继承是平均分配的？我一些很少出场的人继承的PP都和其他人差不多。

A 的确是这样，而且这样对于较少在前线战斗的辅助系同伴来说，也是方便习得技能的较好设定。

Q 像SRX，我可以分离后使用合体攻击，然后再合体成SRX来攻击敌人么？

A 仍然是可以的，不过注意这次的《OG1》中合体攻击没有移动后攻击的P属性。三机合体时，只要合体后的主机师隆盛之前没行动过，那么合体后的SRX就是未行动状态。其实利用这点，我们还可以对上期提到的SRX+ヒュッケバインMK-IIIガンナー+觉醒的战术进一步补充。在AMガンナー(或者R-2パワード、R-3パワード)上装上补给装置，并且让驾驶的机师学会补给技能，那么随时可以让ヒュッケバインMK-IIIガンナー分离，用AMガンナー来补给SRX和R-GUNパワード的EN，补给后再让ヒュッケバインMK-III和AMガンナー合体，这样仍然是未行动状态。利用这一方法，我们可以完全不需要考虑连续攻击所消费的EN了。不过需要提醒的是，用补给装置补给是会使得气力-10的，需要在后方准备多个有激励的人员(例如激励仅仅消费30的ラッセル)，以便使得气力保持在可使用合体技的水准。

Q 回母舰后到底降不降气力？

A 回母舰后气力会-5，但是最多只减到100，也就是说，一开始气力100的机师，进母舰是不降气力的，这点可适当利用。在母舰中气力满110后仍然可以组成双人小队，对象可以是同在母舰中的任意机体，因此先将非主力机体扔在母舰中，气力至110后可任意组合，以便出击或者使用精神辅助，这都是比较有用的。

Q 上期的重点关卡攻略中提到，《OG1》第20话"プライベート・アイズ"过关前让ギリアム和ヴィレッタ的等级在32以上，这关等级达不到那么高吧？

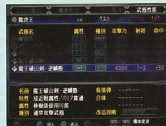
A 非常抱歉，这是我的笔误，应该是23以上，可参考上期的相关隐藏要素。

Q 全灭练级法这次还可以使用么？

A 仍然是可以的，全灭(或者满足失败条件而GAME OVER)后，继续本话，之前获得的金钱、经验值、PP保留，回合数累计，击坠数则不会保留。用来赚钱的话可选择《OG2》宇宙路线第42话"激震の宇宙へ"之类的，这关敌人增援多而密集，利用地图兵器可快速击坠大批敌人。但是，要特别提醒的是，全灭后继续的话，是拿不到该话的熟练度的，即使你全灭前拿到也一样没用。对全熟练度比较看重的玩家就不要用这招了，或者在没有熟练度的最终话用……

Q 射程1的武器有办法提升射程么？特殊弹也装填不了……

A 这作的确有办法来提升射程1的武器的射程，利用的是射击类机体的W效果(射程+1)，这是对射程1的武器也是有效的，例如龙虎王的龙王破山剑・逆鳞断或者外挂的狮子王刀等等，如图。



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道



主持人语

PS3的系统更新速度那确实是快得很。由于之前几次的系统升级并没有太显著的变化，因此本栏目并没有做出针对性的报道。不过这次的1.9升级加入了多个较实用的功能，所以这次特地为读者奉送上这份扼要的体验报告。据说在日本的PS3玩家中，有将近50%的人习惯利用PS3上网。当PS3系统支持中文输入后，国内论坛上也有一些玩家兴奋地利用PS3上网尝鲜。

question@UCG.com.cn

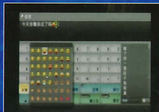
PS3最新系统升级体验报告

文 十六夜

7月24日SCE放出了最新的PS3系统升级包(1.9)供用户下载更新。下面就让我们一起来看看这次PS3又增加了哪些有趣、实用的东西。

表情图标

o(>_<)o……没有表情图标真的是非常让人郁闷的一件事，虽然使用言文字能够锻炼我们的想像力，但为了一个表情满世界找符号确实很麻烦。PS3升级后在写邮件发消息给朋友时终于能够直接选择表情图标了，与QQ相同，系统已经内置了不少经典表情，这样在与朋友的交流中就能够更贴切地表达自己的感情了。



拼音输入法



在早前支持简体中文之后，大家便都想到了PS3早晚会支持使用拼音输入中文汉字。SCE果然没有让我们久等，当PS3的系统升级到1.9之后就可以通过拼音方便快捷地使用简体汉字了。只要玩家将系统语言换成“简体中文”后，拼音输入法便会自动开启，这样玩家无论是在网上写信发信息还是更改文件名称都可以直接使用简体中文，这样不仅方便了咱们国内玩家间的交流，使用中文命名文件更方便我们查找，尤其是下载到硬盘上的那一堆预告片影像，中文名称绝对要比那一小块预览图直观的多。

自定义壁纸

个人认为这一功能是本次系统升级中最为实用也是最受欢迎的了。虽然PS3默认的可动背景确实很有意境，但看长了总会变得没有感觉，因此越来越多的玩家都希望能像PSP一样为自己的爱机换上心仪的壁纸。类似PSP更换壁纸，玩家事先要在记忆棒的“picture”文件夹中放入想要作为壁纸的图片(JPG、BMP、PNG格式都可以，GIF图只能显示第一帧)，之后在PS3的“照片”一栏中打开图片，按△键能够看到新增的指令“设定为壁纸”，选择后会根据屏幕大小提供给玩家一个框，玩家使用右摇杆可以放大缩小图片，而左摇杆则可以控制图片移动。当决定好图片的大小以及位置后按○键确定，系统就会自动保留框内部分并将之作为壁纸。这里16友情提示大家，由于PS3字体以及颜色的限制，使用背景颜色过深或是过浅的图片，都会导致界面文字看不清，色彩柔和线条明显的图才是首选！





其他更新

1. 可以在XMB下重新设置游戏
2. 添加“弹出碟片”菜单选项
3. XMB背景支持
4. 更改文件夹分类
5. 添加新图释
6. CD输出改为44.1/88.2/176.4kHz
7. 强制蓝光HDMI 24Hz输出
8. 修改PS3游戏内视频设置
9. 通过记忆棒存储AVCHD格式动画
10. 加入书签
11. 浏览器安全功能

市场风向标

文 三文鱼

E3大展落下帷幕，新型PSP终于和大家见面，尽管功能上没有本质上的变化，但更轻更薄的优美身段确实是抓住了不少玩家的眼球，而9月份六种色彩一齐发售更是开创主机发售的先河，不仅新玩家要会心动，就连不少已经拥有PSP多时的老玩家纷纷计划年内购入新款PSP。

目前PS2依然占据着国内游戏市场的头牌交椅，丰富的游戏资源以及成熟的市场销售，对于玩家来说是最好的选择。在上期提及的7900X型PS2现已在国内出现，但较为稀少，原因是此前77006型PS2大量囤积，至今还未清空。而价格也无明显变化，已经加装直读的全新主机的价格大致为1160元左右，包含7700X主机一台、手柄一支、AV线及电源线各一。当然，要玩游戏记录卡万万不能省，原装价格约为110元，而市面上不乏有商贩以次充好用组装品冒充原装货，如果记录卡的报价低于100元则有很大可能是仿冒品。

降级为国内玩家购买PSP铺平了道路，尽管目前SONY官方的最高系统已经升级到了3.52，但市场上所贩卖的主机绝大部分仍然是3.30或是3.50，所以软降版主机遍地都是，不再是稀罕物品。目前，由于上游批发商的调控，PSP的市场价格略有上浮，各地店商的报价大多在1320元至1380元这个区间内。而记忆棒方面则没有什么变化，2GB高速组棒的价格为190元，4GB中速组棒为340元。

PS3大降价！目前，香港SONY专卖正在进行新一轮的降价大促销活动，2980港币即可购入60GB版本PS3一台(有限额，较稀少)，而其他贩卖处的60GB版本PS3只需3200港币就能抱回家，实在的便宜。受此影响，国内的港版PS3也相继降价，在深圳普遍的价格是3500元，而到了内地也只要3600元左右。但由于此次降价只是暂时的促销活动，不久很将再度回升至正常价格。

由于三红问题，微软将X360质保期延长到了三年，但由于国内目前没有正规行货，除非能够买到港行而且没有进行改机，否则玩家依然是无福消受这种售后服务。另一方面，有确切的消息表示，微软欲配合8月新作上市宣布X360降价，将原先399美元的豪华版X360降至349美元，降幅达50美元。所以建议近期计划购买X360的玩家持币观望，静待更进一步的消息。国内X360当前价格普遍在2600元上下。

Wii方面，目前大部分店家手里的机器都在出厂时被切断了改机所用到的芯片引脚，但值得庆幸的是这点小麻烦对于我们经验丰富的改机师傅来说还是小菜一碟，他们能将切断的引脚通过飞线重新连上，并准确地安装上直读。由于需要考验师傅的手艺，所以推荐大家前往规模较大拥有一定规模的电玩店购机，并且现场试机，测试改机是否成功。另外建议玩家在店内使用最新的日版游戏对主机进行升级(如果购买的主机确实为日版)。目前国内日版包改机的最低报价为1800元，而鉴于Wii目前仍未推出220V直插的港版主机，所以许多店家为方便玩家使用，在购机时会赠送Wii的直插电源，可以在国内的电源上直接使用。

iDSL和NDSL主机价格平稳，与上期相比变化不大。值得一提的是，R4烧录卡由于上游断货，导致全国大范围内价格上涨，甚至有个别商贩将其价格抬高至398元，而更多的地方则是有价无货。相较之下，老牌厂商EZFLASH正在展开暑期优惠促销，NDS烧录卡EZ5仅需178元即可入手，而能够支持EZ5、R4等主流NDS烧录卡运行GBA游戏、并可以对应NDS游戏震动机能及上网浏览的EZ三合一扩展卡也仅需110元就能轻松实现。另外，1GB的microSD卡(TF卡)的售价约为80元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP软降版主机	1360元	1380元	1340元
2GB高速组棒(1959MB)	190元	200元	180元
4GB高速组棒(3839MB)	360元	360元	340元
全新试玩引导盘	110元	100元	95元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机	3600元	3550元	3500元
原装手柄	320元	330元	310元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1220元	1160元	1160元
原装手柄	125元	100元	110元
高仿手柄	30元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	1800元	1850元	1800元
双节棍手柄(左+右)	400元	350元	360元
遥控器手柄	280元	240元	240元
传统手柄	200元	180元	180元
原装色差线	280元	230元	210元
组装色差线	50元	40元	30元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机	2600元	2620元	2550元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1330元	1320元	1320元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1280元	1240元	1280元
NDSL主机	1200元	1200元	1180元
NDSL(玫瑰银、光泽银)	1300元	1280元	1280元
R4/M3DSS	缺货	缺货	320元
DS FRIE CARD/N-CARD(16GB)	220 元	210元	210元
EZ FLASH 5	180元	180元	170元
EZ 三合一扩展卡	128元	120元	110元
KINGSTON 1GB TF卡(日产)	90元	90元	85元

各地行情不一，本文价格仅供参考。价格由中国游戏环境向上促进委员会成员：XYhero、传说中的DD、断腿蜘蛛收集汇总。

破解直击 Hacker inside

文 三文鱼

俄罗斯黑客发布3.52 M33-2自制系统

随着SONY发布官方3.52系统升级包，俄罗斯Hack小组M33也随即发布了自制系统3.52 M33，并在两天后发布了改进版本3.52 M33-2。和DA此前的作品相比，目前的M33自制系统对于免引导盘运行ISO兼容性有很大的提升，诸如《怪物猎人 携带版 2nd》均支持免引导运行，而且M33系统还提高了记忆棒运行游戏的读取速度。

目前UMD Mode共有四种模式，一种需要引导，三种免引导：

- Normal -UMD required-
- SONY NP9660 -NO UMD-
- OE isofs Legacy -NO UMD-
- M33 driver -NO UMD-

而在3.52 M33-2系统中，加入了对于简体及繁体中文系统界面的支持，无需使用任何系统补丁，升级至3.52 M33-2系统后自然获得支持。

北通时尚支架

Betop Setting BTP-6418

北通® BETOP

虽然Wii主机购买时会附赠一个立式底座，但这个底座设计可谓非常之简约，除了固定主机外，就没有任何其他功能了。而且底座下方接触面积太小，很容易导致Wii主机翻倒，翻倒后不是NGC手柄接口的挡板掉了，就是记忆卡挡板损伤，而且经常摔来摔去，还容易造成光驱损伤。所以购买一款让人放心的立式底座也是比较重要的。而由北通推出的这款时尚支架就是冲着保护主机安全性而设计的。整个产品在外形上设计成梯形，大大增加了底座与桌面的接触面积，而且梯形结构本身也不易翻倒。另外，考虑到美观，产品在底座上方的槽口处还安装了蓝光LED，插上后蓝色的荧光洒在Wii主机的机体上，看起来非常绚丽，而且与Wii主机光驱灯色彩统一。除了提高安全性、设计美观外，这款产品还考虑到主机散热问题，在底座中安置了一个供CPU散热使用的大功率风扇，来解决底座的散热问题，功能可以说非常完善了。



BLACK HORNS™

文 寰仔

黑角Wii专用电池充电套装

Wii-Mote Charge Kit BH-Wii10304

由于最近Wii主机在国内的热卖，各大周边厂商也加快了周边开发的脚步，而这些产品凭借优越的性价比和准确的定位受到了不少玩家的喜欢。最近国内知名电玩周边厂商黑角电子又推出了一款专用电池充电套装，用来解决Wii遥控器充电问题。Wii主机及遥控器购买时虽然都有附赠两块松下电池供遥控器使用，但这些电池都并非充电电池，而且厂商并没有在遥控器或主机上提供充电解决方案，玩到兴头上遥控器却正好没电，跑下楼买电池显然是一件很扫兴的事情，再加上为遥控器更换电池还要拆卸手柄后盖，使用一般的充电电池过不了几天就要重复一遍拆卸过程。而使用这款黑角专用电池充电套装就能省去这些麻烦的步骤。它采用电池组与后盖相连的整体式设计，将充电接口开在特制后盖上，只要将这个电池组后盖装上后，就再也无须拆卸，直接将遥控器放置在充电底座上就能完成充电过程。1500mAH的大容量电池充电4小时就能连续使用25至40小时。整个充电过程还有LED指示灯表示充电状态，满电绿灯后充电底座还会自动切断充电电源，避免电池过充导致的寿命减短及损坏现象。由于考虑到家庭使用，因此这款充电套装就直接定位在双遥控器上，内部附赠两块Wii遥控器专用充电电池板，充电底座也设计成支持两个遥控器的样式。除了电池和底座外，这款产品还附赠一个专用电源变头连线，可以直接通过Wii电源供电，而另外伸出的Wii电源头一段则用来连接Wii主机，使电源能同时为充电底座、Wii主机供电。


Wii遥控器用充电座　专用充电电池2组　专用电源线

LimHD 200i 高清媒体播放机使用评测

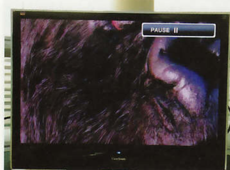
由宇脉科技推出的LimHD 200i是世界上首款能够进行H.264解码的1080p高清媒体播放器。H.264，又称MPEG-4 AVC(Advanced Video Coding)，它是最新的MPEG压缩技术。H.264编码最大的优势在于它能够以更低的码率得到更高的画质，例如一部2小时1080p格式的HDTV电影，如果使用与DVD相同的MPEG2编码，需要15GB左右的空间来保存；而如果使用H.264编码的话只需一半左右的容量，并且画质与MPEG2的不相上下。

目前只有一部分显卡可以支持H.264格式，如果想观看H.264格式的高清播放片，只能在电脑上观看，而普通显示器的尺寸又不能完全表现高清电影的大屏幕震撼。所以虽然目前网络中有很多H.264格式的高清影片可以下载，但是我们还不能真正体会到H.264带来的乐趣。LimHD 200i高清媒体播放器的诞生就弥补了这一空白。limHD 200i高清播放机本身是不标配硬盘的，而是要用户自己选配，硬盘要求是普通的IDE 3.5"HDD硬盘，所以配起来非常方便。



视频播放

LimHD 200i具备流畅播放高清视频功能，支持视频格式广泛是其最大的优势所在。其中包括WMV9 WMV-HD VC-1；MPGE2-HD MPG TP TS；H.246；MEPG1/2/4；DVD ISO文件 VOB等；HDMI、USB2.0、色差、VGA等多种接口为您预留，通过连接高清电视您可以随时享受最高分辨率达到了1920x1080p(60Hz)高品质影像。今后宇脉科技还将定期推出固件升级服务，现已支持全中文菜单，日后还将支持idx+.sub格式的DVD抽取字幕等功能。使得用户的机器始终运行在最佳状态。



即使用3倍放大功能观看，金刚的毛发还是非常明显，真是值得赞叹。屏幕放大功能在其它播放器上是不常见的，对于观察影片细节部分非常方便。



开机后就进入到上面这个菜单中，是纯英文显示界面。从此菜单中我们可以选择HDMI、USB、NETWORK等不同的接口连接。

特色卖点



· 世界首款能够支持H.264/VC-1编码和MKV封装的高清播放机。

· 支持蓝光M2ts文件。

· 支持mov格式视频。因为现在大多数高清电影预告片都是mov格式，所以这一特点非常实用。

· 字幕可以进行大小调节，还可以微调时间轴。

· 前面板信息显示功能。

· limHD200i背面接口丰富，HDMI、USB接口齐全。该产品附带的高品质HDMI线材和USB连接线，免去用户选购的烦恼。通过USB或LAN将高清视频文件、音乐文件或数码照片拷贝(下载)到硬盘内，把limHD200i和电视及246连接起来，就可以欣赏高清电影、听音乐或浏览数码照片了。非常的方便！

图片浏览

LimHD 200i 支持广泛的照片格式，具备灵活的缩放旋转以及强大的幻灯播放功能，这样您就可以在HDTV或投影机上浏览数码照片了。支持格式包括JPG/JPEG；BMP；GIF；PNG

音乐播放

LimHD 200i 支持同轴和光纤数字音频输入，完美地再现环绕数字音效，支持流行的音频格式，您可以尽情享受音乐之美。支持格式包括WAV；OGG；MP3；WMA；AAC

官方网站：http://www.tomacro.com
官方论坛：http://www.limhd-sky.cn

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路

上期合刊去了美国，纱迦帮我顶了一班，在这里谢过他了。E3上关于X360的利好消息不少哦，最令人兴奋的莫过于一大堆今年就能玩到的游戏了，从这个月开始，至少有一款值得收藏的大作将连续出击，一直到年末商战，再加上X360已经泄露出降价的消息，真是爽死了！各位还犹豫什么呢？赶快加入“软饭一族”吧！（坏笑）

上次说过，本想去美国买个便宜的HD-DVD播放器回来，不过没有遇到有打折的店，只好老老实实按原价买了一台，加上税之后要200多美元呢！结果回国没几天，微软宣布HD-DVD播放器降价20美元，并且还送五张HD影片，哭……

编辑360日记

等待的幸福

LIVE上最近下载次数最多的影像恐怕就是《生化危机5》的预告影像了吧？这段惊世骇俗的影像以超越想像的素质再一次将这个传奇的系列推向了玩家期待的巅峰，这段影像已经收入到了本期杂志的mini DVD中，不过还是建议大家去下载高清版本，这样才能感受真正的震撼啊！

不过这么精彩的游戏，现在还不知道什么时候能玩到，据说最迟可能要2010年才能玩到……天啊，2010年，北京奥运会已经结束了，下一届世界杯也要开始了，虽然说精雕细琢一定能造就一部超经典的作品，但等待的时间太长未免会让人有些厌烦……（请参考PC游戏《永远的毁灭公爵》）

纱迦说：“等待游戏是幸福的。”这话没错，不过有个前提就是，你必须要知道游戏的发售日，也就是说“有指望的等待才是幸福的”，完全不知道何年何月的等待并不幸福，很可能是痛苦。（还是请参考PC游戏《永远的毁灭公爵》）

上面的话可能有些太偏激，不过下面的画就比较好玩了，热心读者大概是画我COS蜘蛛侠上瘾，这已经是第三次以这个造型和姿势出现了，还会有更精彩的第四次吗？

［文：多边形　插图：阳光学员工张楠］



新散热系统解决三红？

微软刚刚掏了10亿美元大洋为自己埋下的“三红”隐患买了单，这其中就包括为现有的X360增加新的散热措施。根据国外玩家的发现，只要是返修过的机器，在回到玩家手上后，在机器内部都增装了额外的散热片。



▲如图所示，“NEW”部分就是新增的散热片和热导管，“NEW PLUG”部分就是新风扇的电源接口，相信对散热还是有改善作用的。

而还有玩家发现，在最新的精英版X360中，也都增装了额外的散热片以提高X360内部的散热功效，相信在传闻中的65纳米制程芯片正式使用之前，后期出货的X360机器内部都会加装这样的散热片。由于目前无法大规模更改机器内部设计，这样的处理办法也算是“没有办法的办法”了，至于这多出来的散热片是否在机器工作过程中有实际效果，目前还没有办法证实，不过根据电脑组件的安装经验，多一道散热手段总会有一些效果的。

对于“三红”的真正成因，微软一直闭口不谈，外界对此也是议论纷纷，比较公认的一个原因就是内部温度过高而散热不良所导致的。根据国外一家网站的测试，当X360主机运行游戏15分钟之后，主芯片的温度接近60度，不过这还算是比较正常的问题，但是负责处理图形的芯片温度就已经超过了80度，与当时的室温（23度）相差50多度，如果夏天不开空调的话，芯片温度则有可能超过100度！不管这是不是导致“三红”的罪魁祸首，玩家们在如此酷夏玩X360的时候，还是尽量把空调打开吧。

360大事记

360成就犯

游戏的BUG，就有如科学的误差，是无法避免的。随着X360发售接近两年，成就也诞生了快两年时间，今天就来说一下关于成就BUG的事儿。

目前已知因为BUG而无法取得的成就并不多，据本人所知大约只有3个，最著名的是《疯狂电视台》（Smash TV）的“Game Master”成就。这个成就的取得条件是在初期设定下不接关通关，但很多玩家发现无论是在线还是下线，满足这一条件都拿不到这最后的50点。这样的玩家一多，BUG之说便传开了，而发行商始终未对此做出解释，也算是可恨了。

和这个情况类似的是《天外魔境ZIRIA》。这个游戏最后两个秘密成就可谓真正的秘密，因为至今还没几个人知道其条件是什么。

成就BUG



这个游戏拿850点成就都很简单，但这最后的150点才是重点所在。关于这两个秘密成就的条件可谓众说纷纭，各种假说都有玩家提出来过，但一直未能得到证实。从玩家的成就列表上可以看出，已经有极少数人解开了其中的一个成就，但这些家伙一直不愿意透露详情。可能有人会想，区区两个成就有啥夸张，问问发行商Hudson不就行了？可惜不管谁去问，Hudson的回答都是“永久规制”，也就是“打死我也不说”的意思。不少人恶狠狠地猜测说这定然是游戏公司的BUG，在设计游戏时出现了问题，妄图用这种方法来让玩家忘记。既然当事人守口如瓶，那也只好当BUG处理了。

最后1个BUG便是亚版的《赋法战争》。该作亚版的最后3个成就是无法解开的，这使得游戏最高只能拿到700点成就。本来游戏的一大特色就在于通关便能拿齐1000点成就，这样一来的话就没有意义了。有消息说亚版有补丁可以避免这一BUG，可惜找不到这样的玩家来测试，因为大伙儿要么不玩，要么就改行玩日版了……

本期推荐游戏《忍者神龟》

难度：★☆☆☆☆
耗时：★☆☆☆☆

本作和《金刚》一起，在美国玩家口中并称“成就双雄”。虽然游戏素质实在一般，但是成就异常好拿，通一遍关差不多就能拿到985点成就，快的话大概4个小时就能搞定全部16关。本作的最大缺点在于没有亚版和日版，只有美欧澳版。为了提高自己的成就点数，很多玩家都托人打听澳大利亚版的情况，一时间蔚为奇观。

自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：自由谈的稿件如果有一定的时效性，那么是有可能出现滞后情况的，原因在于……版面。稿件的质和量都有保证时，这种矛盾会特别突出。比如下面这篇《铁拳6》的前瞻，也包括《好游戏》一文，都是在上期截稿前两天收到的，却已无多余版面可供刊登，只能留到这一期。好在《铁拳6》的情报没有进一步“井喷”，而通过玩家游戏心理分析什么样的游戏才是好游戏也不属于高时效性的内容，这两篇作品终于可以携手进入自由谈了。话又说回来，有投稿意向的朋友也不必过分担心杂志对于稿件的消化能力，只要你的作品够优秀，《游戏·人》、《掌机王SP》、《游戏城寨》等兄弟刊物都可以成为你大展拳脚的地方。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

从雾里看花到拨云见日

再谈《铁拳6》



按照我个人的习惯，原本这篇……前瞻（姑且这么叫吧）应该等E3开完了再动笔，因为现在这种年景，任何公司都会冷不丁地公布些什么新消息来吸引各方眼球。要是《铁拳6》在这三天里头有什么新“爆点”我给疏漏了，那文章的说服力可能会打个8.8折。不过，咱看了看Gametrailers评选的E3十大关注游戏，从第一名的《杀戮地带2》到第十位的《星际争霸Ⅱ》，没《铁拳6》什么事儿。再说了，自2月16号日本街机展《铁拳6》正式公开以来，虽然也安静了四个月，但6月份对于《铁拳6》来说，新消息和新要素的公布多到令人发指，再加上PS3《铁拳5 暗之复苏 在线》的公开和7月6日～7月8日街机版《铁拳6》迫不及待的日本本土公测，用最近的网络流行语“井喷”来形容也不为过。有这等大信息量保证，我还真不指望这几天《铁拳6》还能出点什么新招，十之九成九都是些上个月的旧东西。其实，明眼人一看就知道NBGI此次的美国之行心思主要还是放在了两款《灵魂能力》等次世代新作上，毕竟这是个TV GAME的盛会，街机版都要到11月去了，明年3月登陆PS3的《铁拳6》把大力气留到本阵的TGS上才更加务实，没必要在美国民众面前与那些大作、超大作叫劲。

这里有必要总结一下《铁拳6》第一段预告片后，手头又收集到的各种资料。文字信息方面有第三个新人物，几个主要角色的故事背景，一些新系统的特征，街机框体规格、发售日和售价等等；图片方面有近百张清晰大图和一些街机框体的照片；影像方面有6月19日的AC新制品商谈会上循环播放的一段4分27秒的新预告片，另有4段实际对战影像，出自刚结束不久的公开测试，目前所有影像均为偷拍版，在levelup、youtube等站点可以找到。

咱们先从街机版的规格说起。目前《铁拳6》所使用的新基板还是叫“PS3互换新基板”，没有官方正式名称；基本框体规格为W820×D800×H1700，重125公斤，32英寸液晶屏幕，对应HD（720p），现场直播大屏幕规格为W1060×D710×H2040，重140公斤，42英寸液晶屏幕，同样是720p。豪华版11月上旬推出，包括现场大屏幕，售卡服务装置两部，每部含IC卡100张，对战筐体两组；12月上旬推出的普通版没有现场大屏幕，其他内容为豪华版减半。尽管人民币持续升值，但因为使用了新基板等原因，《铁拳6》街机的价格远比《铁拳5 DR》要高。豪华版售价约合人民币27万余元，普通版也得11万，（原来现场直播系统值5万多块）这等高贵的售价岂是国内街机厅所能承受的？低廉的代币价格让回本儿基本成为泡影，因此国内“铁拳众”静等明年3月的PS3版才更实际。





街机规格上咱不是行家，只是有一点看着挺让人心寒的，那就是“720p”！PS3互换基本的画面功率只有720p？连《铁拳5 暗之复苏》都假模假样地弄出个1080p，你号称“次世代铁拳”，难道等移植的时候要学付费下载的现世代作品，硬拉成1080p的画面吗？新基板的第一弹，未免在画面上有些底气不足。我们知道，官方静态图片要么是在开发机上截出的最优质图片，要么就是人为加工过，一般要比实际动态画面强一些。但同时，动态画面也不会像静态图片那样被人吹毛求疵地分解每一个细节。因此，从图片上要看出《铁拳6》画面的真实水准，其实并不容易，要命的是《铁拳6》的那几段偷拍影像全是youtube级别，“摄影禁止”的牌子挂在那儿，你也不能太明目张胆吧？估计是手机拍的，声音都听不清，恐怕不能成为呈堂证供。不过，这街机版11月就稼动了，现在的开发度怎么也超过了70%，画面离成品也就是“微调”的差距。就从湖畔场地中的水与角色没有什么互动，以及人倒地后破损的地面还是迅速愈合来看，《铁拳6》的画面即便明显优于前作，那也只是次世代的准入级别，新基板的性能在没有进一步开发利用之前，能达到《VR战士5》的水平线就算不错了，“次世代铁拳”只在打击效果上炫一下光影是远远不够的。从这个层面上讲，我现在已经有点期待《灵魂能力Ⅳ》家用机版的逆移植了……

言归正传，接下来咱们再说说角色。“全系列最高的角色数量”是《铁拳6》公布以来一直着重宣传的，在公开测试时流出的影像来看，已有36名角色可供选择。选人画面的格子比较小，位于画面下方，分为横向排列的5个方阵，每个方阵分上下两条，每条4格，共计40格，因为手头没有选人画面的清晰大图，所以自制了下方表格，大伙凑合着看吧。40个格子里还有4个是问号，不过从已确定登场的角色和问号的位置来看，选人画面最两端的两个问号可能是随机选人，或其中一格是最终BOSS（如果可以选用的话），熊右边的问号应该是木头人，目前前作角色中未登场的也只有它了，雷奥下方的问号是尚未公开的第四名新角色，这样的话，可使用角色最少38人（熊和熊猫算一个），最多40人。在非组队型的格斗游戏中，这样的阵容已经相当庞大了。

上次我曾表达了自己对雷奥和萨菲娜这两个新角色的一些看法，可以说基

?	白头山	雷武龙	尼娜	马杜克	保罗	雷文	冯威	三岛一八	雷奥	米盖尔	风间仁	德拉贡诺夫	铁甲豹王	豹王	朱莉娅	安娜	洛	严龙	?
熊	?	杰克5	布莱恩	艾迪	克里斯蒂	凌晓雨	恶魔仁	风间飞鸟	?	萨菲娜	莉莉	花郎	三岛平八	李超狼	史蒂夫	布鲁斯	吉光	王椋雷	小罗杰



本上都是负面的。这回我得赞一赞第三个新人米盖尔。事实上，像米盖尔这种类型的角色在《铁拳》系列乃至FTG游戏中都是十分少见的，成熟、孤傲、不修边幅的放浪男，使用豪快、猛烈、没有章法的打架拳法，虽说有些匪气，但却也具备了游侠的气质，可以说是个相当有魄力、不落俗套的男性角色，大开大合的招式也很贴合《铁拳》硬朗的风格。事实上，在2月公开的第一段宣传片中，米盖尔在表现《铁拳6》开发团队的那部分中，是出现过一个镜头的，我曾试图找出第四名新角色，最终未果。如果说第四名新角色在形象和招式方面没有大突破，那么米盖尔应该能够轻松摘得《铁拳6》"新人王"的称号。

随米盖尔公开的还有《铁拳6》故事的序幕和重要角色的故事，这其中的确有不少让人意外的地方。第一，《铁拳5》的结局是以风间仁的结局动画为基准的，也就是风间仁执掌三岛财团大权，只是一直以悲情、正直、与宿命抗争的形象出现的风间仁却成为了"世界陷入混乱"的幕后黑手，在掌握了能源命脉后竟向全世界宣战，如此露骨的做法就算是平八爷爷也不会轻易尝试。第二，因克隆而复活的三岛一八掌控了G社，与风间仁作对，甚至悬赏缉拿自己的儿子，不知是要感叹这世界变化快，还是要佩服编剧令人惊愕的想像力。第三，三名新角色的故事远比5代的精彩！出身豪门有着恋妹情结的米盖尔要找风间仁的晦气，G社干部之子雷奥则是要向一八讨还血债，巫女杀手萨菲娜更是要把一八父子这两颗"凶星"消灭，以解除世界的危机。雷奥与萨菲娜的特殊身分应该会让原本已经错综复杂的剧情更加扑朔迷离。在第二段预告片中最后，萨菲娜所要防止复活的恶魔也露了一小脸，身上绑着抑制恶魔之力的封印铁链，（这种铁链在4代和5代中都出现过）一张鹰嘴不免让人联想到《JOJO》中阿布德尔的替身"红色魔术师"。有玩家猜测这会是个与3代斗神相类似的BOSS，对此我基本表示赞同，相信《铁拳6》的最终BOSS应该会是个更具想像力的产物。

终于说到系统了。这里我想先臭臭铁拳的官方网站，主页上至今还在播《铁拳5 DR》几年前的火星预告片，内容更新速度慢不说，放出的图片都是480×272的小图。给其他媒体都是大图，为什么对自家网站却如此小器？不过这回《铁拳6》倒有些瞎积极，把基本系统先放了，俺心中一阵暗喜，仔细一看，居然与《铁拳5》一模一样……再点一下"新系统"选项，"对不起，还没开放此内容！"，真让人气不打一处出。好吧，反正现在《铁拳6》的三个新系统满大街都是了，你就慢慢更新吧。第一个新系统"怒系统"即体力较少时攻击力上升，从对战影像来看，连续技的攻击力要比《铁拳5》低很多，但一旦进入怒状态，攻击力就基本达到前作水平。虽说怒系统的效果十分明显，但是这一系统绝不是什么新鲜玩意儿，无非是把2D格斗时代的常用设定照搬过来，要是屏幕下方再加两个超杀槽，那乍一看还以为是3D《KOF》呢！还有就是那个双手冒火的效果，看着挺不自然的，算了算了，谁叫《铁拳》走的是"奇幻"路线呢？第二个是"道具技"，就是装备特殊道具后可以使用的特殊招式，这个在上次的预告片解构中，我已经蒙对了，而且现在对于道具技的看法也没有改变：它只是一种调剂品，成为主力技的可能性很小，实用性不会高于十连技。不过我突然想到的是道具技如何操作？在官网的基本系统可以看到，没有为道具技单独设一个键，也没有四键齐按的"气合"一项。气合系统在《铁拳》中出现以来，实用度几乎为零，这次有了怒系统增加攻击力，那么会不会取消可有可无的气合，而将LP+RP+LK+RK改为道具技的操作指令呢？咱先瞎猜一个，说不定还能蒙对。至于"场地移动"，我觉得是个很扯淡的新系统！第二段"枪版无声"预告片里出现过两个殖民卫星场地地板被打破、角色双双落到下方的场面，从中可以看出，攻击一方没有增加有利时间，被K的一方也没有增加不利，攻防双方照常站起来继续打，这样对战术不会产生任何影响的新系统我还真没看出存在的意义有多大，而且还免不了被人喷成是"学《DOA》没学像"，实在让人一声叹息。坂桓伴信当年最著名的语录就是"我最讨厌的五个游戏是《铁拳》1～5代"，不过现在，他最喜欢的游戏中可能要加上《铁拳6》了。期待不久后，这位知名"大嘴"又会有全新的劲爆语录："小样，绕了半天，你还不是得学我？等《死或生5》出的时候，保管让你们这些同行连出下一代作品的勇气都没有，哼哼！"

新要素里我最满意的当数TEKKEN-NET的大幅强化，无论是"十段改造"的换装系统，有等级设置和特殊道具奖励的队伍系统，还是增加收集性和趣味性的"褒章系统"，都可以说是极具潜力的游戏内容，再配合TEKKEN-NET的手机增值服务，完全可以进一步巩固《铁拳》目前的市场份额。但是，以上种种都是街机版的服务项目，和国内玩家全无关系。我们只能寄希望于明年3月的PS3版能够继承南梦宫120%移植度的光荣传统，尽可能完整地将这些魅力系统完美呈现，同时也希望《铁拳5 暗之复苏 在线》的网络尝试能圆满成功，这样的话，PS3版依托于网络的很多设想都能够实现，这无疑将是玩家的福音。

"快乐的时光总是很短暂，又到时候说再见。"尽管上文中贬多褒少，但各位完全可以把它看成是一种"爱之深，则之切"。《铁拳》诞生至今经历风雨十数载，游戏整体要想有翻天覆地的变化恐怕不太可能，走续作路线的品牌游戏也都不会轻易冒这个险。关于《铁拳6》，国内"铁拳众"里头该玩的一定会去玩，该为了《铁拳6》买PS3的也一定会去买。这PS3版《铁拳6》我想自己的游戏时间怎么也得以200小时为单位，总时间不会低于我之前玩的任何一作。FANS喜欢表达自己的不满，以证明自己是铁杆，以证明自己的高标准严高求。FANS的存在也的确为游戏系列的长远发展提供了有力的支持，因此，无视FANS意见的行为绝对是愚蠢的。从去年E3的雾里看花，到今年7月的拨云见日，一个趋于完整的《铁拳6》已经浮现在我们面前。几个月后就会正式出炉的街机版可能就是我们现在所看到的样子，但NBGI难保不在不久的将来推出《铁拳6》的更新版、资料篇，或许FANS现在的不满，到那时就会一一解决。

最后我想说的是，对游戏的爱应该是种长线投资，而不求短期实现高额回报，细水长流才是理想的心态。

文 偏T执K狂6



好游戏缘何让你乐此不疲？





经常看到玩家和媒体们评论，“某某游戏是‘神作’！”可是究竟是“神”在了那里，我们不得而知，只是听别人这么说。然后得到的结论无外乎是某方面做的非常好，音乐、画面、系统什么的。真正为什么好玩，我们也不得而知。自己尝试一下，也许喜欢，也许不喜欢，因为这些评论只是代表了不同的人们对它的不同看法。

如果单方面从游戏的音乐、画面、系统、操作性等方面评价，就只是能评价出游戏的一个外部轮廓，很难评价出游戏到底是不是好玩。那么什么才是好玩的游戏呢？

可以肯定地说，可以给人们带来乐趣的游戏才是好游戏，当然给人带来的乐趣和感受越多，游戏就越好。那么什么决定游戏是否好玩呢？

这里就要说到玩游戏的快乐秘密：动力、压力和压力释放。

首先要说的是玩游戏的动力，它分为两个部分，一是初始动力，另一个是持续动力。

初始动力决定了玩游戏的人选择这个是否会进行这个游戏。当人们看到一款游戏的时候，一定会在脑海里有个第一印象。比如进入游戏的片头CG，最开始的那几分钟感觉，一个游戏Demo、广告和各种评论宣传，某大作的续作或者是知名制作组制作等都会成为初始动力。这些东西很重要。会给人对游戏的第一印象，它直接决定了人们是否会购买这款游戏。比如《黑煞》，人们在没有看到画面的时候，往往不会考虑购买它，至少不是美式FPS的热衷者是一定不会考虑它的，但试玩过或者看过游戏刚开始的一段巷战表现让很多玩家都考虑选择它，在同类之中横向对比而来的高素质就是它给玩家的初始动力。

持续动力决定了你是否会继续游戏，它是不间断的推动你继续游戏的动力，当没有这个动力或者这种动力减弱甚至消失的时候，你就会觉得游戏很枯燥、无聊，从而终止游戏。一个悬念，一个好的故事，一个新的目标，都是产生持续动力的诱因。在《最终幻想Ⅻ》里，游戏的推进方式以主线为主，支线为辅，一个目标结束以后就会出现下一个目标，直到游戏结束。在这些任务之间，游戏就会将剧情向你娓娓道来，让你觉得不急不缓，总有想知道接下来会怎么样，事态将会怎么发展下去的感觉。在“《怪物猎人》系列”中，正是不断更新的任务系统，让玩家朋友会不断想要继续将游戏进行下去，然后挖掘出更多的内容。

玩家在持续动力中会继续游戏，但是只是这样探索下去，时间稍长，这种快感很快就会消退。这时候，就必须要新的东西来给人来点调味剂——压力。人在心理上对容易得到的东西并不重视，也不会很珍惜，往往你自己买来的书或者是DVD就不会那么急于想看，甚至是放在那里不去碰它。同样，游戏里玩家如果太容易得到他想要的东西，就会觉得索然无味，游戏往往也就失去了原本应有的乐趣。那么什么是游戏里的压力呢？其实很多东西都能给人带来压力，比如在RPG游戏里踩地雷式的遇敌，比如很有难度的关卡，比如厉害的BOSS等等，还有一切无聊的部分都会带来这些压力。如果一个游戏你从开始到结束，都没有感觉到任何难度，也没有出现过“GAME OVER”。那么你就不会对这个游戏有深刻的印象，玩完就完了，除了一个基本的轮廓，其他的东西就没有什么印象了。

当压力积攒到了一定情况（当然每个人的承压能力是不同的），就必须要释放出来。否则一直增多的压力会让你觉得非常烦闷，轻则放弃这个游戏，重则就会出现摔手柄、扔盘等情况。

但是当压力释放的时候，你就会觉得很爽快，在心理上有一种解脱感，同时还可以得到一种成就感，这些都是快感组成的一部分。这种压力的释放在游戏里的变现也是多种多样的，比如揭开了很难的谜题，找到了宝物，学会了华丽实用的技巧，等级得到了提升等，当众多压力被一下子释放的快感，能给人强烈的兴奋点，让人对这个游戏有充足的记忆。玩过《塞尔达》的朋友都知道，当你遇到一个谜题的时候，在没有旁人的提示下，也许你会花很长时间去思考它，而且游戏的谜题在不断增加难度，那么为什么人们还会继续玩他去感受这些难度很高的谜题呢？这就是压力释放的功效，当人遇到一个谜题，比如说看到一个宝箱，现在没办法拿到，就要想方设法的去拿到它，然后经过一系列的想像和验证，解决了这个问题，你感受到的快感就会促使你去再解决下一个更难的谜题。这也就是“《塞尔达传说》系列”之所以受到众多玩家的追捧的原因。同样的，在“《火焰之纹章》系列”中，游戏的难度是可以让人切身的感觉到的（尤其是《火焰之纹章——多拉基亚776》），在解决这些产生的压力的同时，玩家就会得到难以计量的快感。

这三者在一个好游戏里是缺一不可的，好玩的游戏都会尽可能的调配这三者的关系，让三者之间达到一个平衡。如果动力过小（包括初始动力和持续动力），则会让人在主观上认为这个游戏不值得一玩。如果压力过小，就会觉得没有追求价值；如果压力过大，就会导致人直接放弃。释放压力的节奏和量把握不到位的话，就会出现脱节的感觉，压力释放的节奏不合理会让人觉得无聊，释放量不足的话，也会让人感觉很没有价值，比如在游戏中“费尽千辛万苦结果得到的只是游戏初期的一颗药草”之类的情况，会让人觉得被游戏耍了。

从这些角度来说，真正可以称得上好玩的游戏，是将动力、压力和压力释放三者拿捏的最合适的游戏，既要适合大众，又要能够为人们带来精神快感，仅这一点就极为不易。

当然，在大家追逐游戏快感的同时，也要注意适度，加州拉霍亚斯克里普斯研究所的神经科学家和成瘾性专家乔治·库伯在研究中提出“快感基线”的说法，当你在基线上得到合理的提升，你就会有美妙的感觉。但是快感总是让基线上升的，当基线上升到一定程度时，快感就开始消退，直到快感消失殆尽。如果你持续追求快感，就会因为基线过高而很难超越这个基线，所以只是追逐快感，就很难找到快感。就像只有天气太热的时候，我们才能觉得冰水能给我们带来快乐，只有寒冷的时候，才能感觉到暖炉和热水澡的畅快。所以当你觉得游戏没什么意思的时候，不妨放下游戏，去做些平淡的事，读书或者工作，那么再次玩的时候，你就会得到更多的快乐。

文 撒旦



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客





写在前面 FOREWORD

当我在7月8日看到Activision提前放出的《使命召唤4》E3预告片的时候，一种很神圣，很激动的感觉从心底油然而生——而上一次让我有这种感觉的，是7年前公布的《潜龙谍影2 自由之子》。这么多年来，主视点射击游戏一直都是游戏技术发展的风向标，包括预定于11月上市的《孤岛危机》在内，每年都有那么一两部FPS游戏声称是代表着游戏业界的最高水准，然而技术的进步却并不能代表游戏设计理念的进步，只有画面没有内容的游戏依然不会得到玩家的承认——我对《使命召唤4》的感觉是否正确？等到E3的三大厂商的发表会结束，在《潜龙谍影4》、《杀戮地带2》、《光环3》等游戏的“2007年版”与我们见面后，编辑部开始了严肃的E3大奖评选工作，在最佳展出游戏这个奖项上，《使命召唤4》以压倒性的优势当选！而在随后欧美各大游戏媒体的E3评选中，《使命召唤4》也成为了压轴大戏——《使命召唤4》以其出色的表现赢得了全世界，而这也标志着次世代游戏终于进入了成熟期，像《使命召唤4》这样“more than meet the eyes”的游戏将会越来越多，2007年，好戏终于上演了。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：还能再假点儿吗？

【2007-8-3 11:43:35 By： ACE飞行员】

观摩《生化危机5》的预告片让我找到了当年被《潜龙谍影2 自由之子》震慑的快感，《COD4》稍微差了一点点。

RE：还能再假点儿吗？

【2007-8-3 11:45:55 By：多边形】

长期固守单一平台开发游戏的日本厂商，在面对硬件平台世代更替的时候，其适应期要远比拥有丰富PC平台开发经验的欧美厂商长得多，这是一个时代的延迟、拖慢与掉帧。

RE：还能再假点儿吗？

【2007-8-3 11:55:23 By：泰坦】

很可能，把Walkman输给iPod的索尼有一天也会因为类似的错误（音质至上、性能至上）让PlayStation这个牌子输给Xbox。不过我觉得《白骑士物语》还是可以看好的，RPG可以稍稍忽略一些画面。这一代PS应该还有戏。

RE：还能再假点儿吗？

【2007-8-3 11:58:33 By：胜负师】

类型游戏必定要经历一些起起落落的过程，比如ACT的复兴。当不断改变序号的旧品牌无法再吸引该类型的支持者时，我们需要原创作品的刺激。从这一点说，《龙穴》、《天剑》的出现对于传统游戏类型来说是有积极意义的。

还能再假点儿吗？

Gouki发表于 2007.9B（总第184期）

2007大计：没PS3什么事儿

好戏虽然上演，但《潜龙谍影4》意料之中地将发售日延到了2008年初，这意味着对我来说，PS3今年已经没啥事儿了——一个事实是，在SCE发布会公布的全部第三方游戏中，只有《潜龙谍影4》一个是独占游戏，而且还要等到2008年，而另一边X360发布会上却是“除了《生化危机5》之外所有展示的游戏都能在今年玩到”，此外还有一连串第一方游戏的独占大作。第三方厂商们真的如SCEA总裁特雷顿说的那般“都未尽全力”吗？恰恰相反，从某种角度上来说，能够让自己的作品跨平台制作两个不同的版本这本身就是一种艰难的选择，否则，就不会在最近屡屡出现“X360版如期发售，PS3版延期”的状况了——如EA那样干脆将PS3版的《荣誉勋章 空降兵》延期3个月强化内容再投入圣诞商战，倒也合情合理，而如Midway等公司那样将《枪神》的PS3版小幅延期两三个星期的做法就很让人不理解了，试想，在2007年内，除非你是一个对SONY抱有超高品牌忠诚度的玩家，否则有什么理由会让你对提前发售（或同时发售）的X360版本视而不见，而去耐心等待一个没有震动功能的动作或者是射击游戏？个人而言，我绝对不会拿一个手柄没有震动的手柄去玩自己无比期待的《使命召唤4》。在去年177期的“编辑博客”中，我提到“何时是购入PS3的最佳时机？——绝对不是现在，甚至不是明年3月份以前”，而如今，看样子要把这个期限——至少再加一年了。

向《龙穴》说“不”

纱迦有句名言，“当游戏的画面好到一定境界时，你就愿意去尝试一下，哪怕是一种你从未接触过的游戏类型”；每到世代更迭之际，便是玩家大开眼界之时，然而往往就在这个时候，游戏华丽的外表就成为了决定性的因素，因为画面而忽略了游戏本身的内容，不仅是玩家，游戏厂商也会误入歧途。2000年的《保镖》令许多玩家心碎，这个游戏可以说是“绣花枕头游戏”的一个极端，它的画面表现即使是与PS2的末期作品相比也并不逊色，但游戏内容可以用“一塌糊涂”来形容；去年的《九十九夜》被我们形容为“X360上的一个地雷”，但那漂亮的CG动画，动听的主题曲，以及预告片中那气势磅礴排山倒海的战斗场景……在发售前有又多少人为之倾心呢？至于今年，早就等得不耐烦的PS3的机主们请注意：即将发售的《龙穴》极有可能会步《保镖》的后尘——事实上，抛开画面不谈，的确很难想象，一个用六轴功能作为主要控制手段的骑龙飞行射击游戏能够好玩到哪里去？回顾历史，这类游戏最接近“成功”二字的分别是《铁甲飞龙》与《龙背上的骑兵》中的空战部分，然而这样的游戏已经远离主流，《龙穴》的存在仅仅只是PS3展示机能的一种手段而已，在本质上，《龙穴》、《天剑》以及《杀戮地带2》——这三款随PS3主机一同公布的游戏都是一样的“机能展示游戏”，这类游戏的作用就是告诉玩家“你的PS3可以做什么”，再利用铺天盖地的宣传手段让玩家信以为真——但真正要做出令人振奋的好游戏，Factory 5、Ninja Theory、Guerrilla这三家隶属于SCE的第二方游戏制作公司还有很长的路要走。不知道SCEE的光头负责人菲尔·哈里森的信箱里现在是否会被诸如“《大逃亡》（The Getaway）在哪里”、“为什么没有《8天》的新消息”这类Email塞满？——话说回来，还有谁记得《8天》是个什么游戏吗？



▲就算是谈画面，《龙穴》也未见得有多优秀，场面够大，但细节确实太少，综合种种因素，我只能说，《龙穴》不会是一个好游戏。

还能再假点儿吗？

7月15日，美国，E3展结束；48小时后的7月17日，日本，“PlayStation首映会2007”召开，索尼本土作战。来自日本厂商的捧场当然是少不了的，《白骑士物语》、《真·三国无双5》等一系列针对日本玩家的重头作品依次登场，两天之前在美国已经公开过的《GT赛车5序章版》、《潜龙谍影4》等游戏也没有缺席，《潜龙谍影4》甚至在会场上首次进行了实际游戏演示，时间长达15分钟——这个时间也足以说明《潜龙谍影4》之于PS3的重要程度。基于UCG内部“FANS没有发言权”的至理名言，我就不在《潜龙谍影4》上面费什么口舌了，我想谈的是我一点也不“FAN”的游戏，《白骑士物语》——我想如果说得不客气一点，在这件事上，Level-5就是日本的Guerrilla，《白骑士物语》就是日版的《杀戮地带2》——同样的以一段完全的CG作为初公开时的宣传影像，同样的在第二次公开露面时让人感受到画面上的巨大反差，再回想起初公开时那段长达5分钟的宣传片，那个光标不停闪烁的游戏菜单、从菜单到游戏画面时的画面切换、甚至遇敌发生战斗时那一丁点的“停顿”……这一切都像是浮云一样，虚的！目的只有一个，那就是通过这些细节让所有玩家都认为“这是实际的游戏片段”。是的，《杀戮地带2》2005版实在太震撼了，震撼到让人难以置信的地步，很多人都宁愿把它当成一个美好的愿景；《白骑士物语》2006版则完全就是在逼你信以为真，5分钟的长度起到了视觉轰炸的效果，而这一次最新公开的《白骑士物语》2007版预告片（本期Gamehalo DVD mini收录）则又回到了日式RPG“主题歌→人物介绍→穿插CG动画→场景特写”的老套路中去，再关联到2006年、2007年官方提供的截图，仿佛关于这个游戏的一切才刚刚开始？那玩家们在此之前看到的是什么？虚假广告吗？





▲两者对比，高下立现；是因为日本厂商开发实力不济吗？但对比同样缩水的《杀戮地带2》，说明这只有可能是吹牛皮。

最近发表 LATEST TOPICS

读编往来



邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：阳光成员 无常量

★E3虽然结束了，但是华丽的展会四连星却是刚开了一个头而已，在今年大幅缩水的E3结束后，相信各位读者就像小编们一样感到意犹未尽吧，没关系，TGS已经近在眼前了，在E3上没能看得尽兴的读者尽管期待吧，我们一定会努力奉献出最好的现场报道让大家尽兴。

★在合刊制作结束之后，眼圈个个堪比熊猫的众小编们集体去附近出游了一回，修身养性、调理身体，当然，最重要的还是为下期杂志充电——这直接导致无论是坐车途中还是到了目的地时都有数人手捧掌机埋头苦练，甚至部分有攻略任务的小编从头到尾一直坐在车中奋战游戏，连个脸都没露，就差有人把PSP和NDS掏出来号召集体大联机了。

★（接上）出去玩的效果还是非常不错的，旅行之后回到编辑部，大家的熊猫眼都消失了，惨白的脸色也健康了——全部被烤成了健康的小麦色和猪肝色，散发出红彤彤的健康光泽。在此特别提醒大家，夏天出游一定要避免阳光暴晒，而且还要涂上防晒霜预防晒伤哦。



编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

蕴含着深刻意蕴的游戏

《铁拳5 暗之复苏 在线》（10人）

“不以排名论英雄。”在被排名2000多位的凌晓雨高手杀得片甲不留后，众人明白了生命的意义、理想的价值、社会的责任和爱情的真谛。

——被可悲的网速折磨到崩溃的胜负师如是说。

另有目的的游戏

《捉猴啦 猴子爱作战》（5人）

继《雷曼 疯兔危机》中的那群贱兔子成功取代主人公雷曼的地位之后，《捉猴》中的那群傻猴子也开始有计划地篡权了。

——惊觉《捉猴啦 猴子爱作战》中玩家操纵的角色由人类变成了猴子的雨滴

最耐玩游戏之一

《机战OGs》（4人）

要想真正爽，需等9周目。

——才破关3周目的纱迦

最耐玩游戏之二

《SD高达G世纪》（4人）

能吸引一个人玩这么久，足以证明这款游戏的价值和优秀程度。

——从去年开始一直玩到现在的邪魔天使

名副其实游戏

《美妙世界》（5人）

让我再看你一眼！

——将NDSL借给火云的晴天

NDSL的屏幕还真是挺结实的！

——由于做攻略每天戳屏幕时间超过8小时的火云感叹道（NDSL是晴天的）。

游戏·人 邮购信息



本期最大口误

peacock_yizhe：收到胜负师的我高兴死了！一宿没睡！又写了一封了！嘿嘿～

本期最“成熟”读者

kflower：既然大家都喜欢GAME，那我们就应该算是同道中人。当我看到各位小编的面貌，就知道，我已经比你们成熟很多了！如果拜我做大哥，我就辛苦点，勉强同意吧！

本期最见风使舵读者

云南 王潇：1.看完《游小说》第4期，我突然明白了一个道理，纱迦乃UCG编辑部中“老编之下，众编之上”的风云人物，今后对纱老只得说好话，不能说坏话，否则他老人家动动小拇指的功夫，在下一辈子也中不了奖了。

2.纱迦是我最爱的小编！（原因见上）。

本期读者语录

wghwghwgh2046：多边形和E3的各位巨头合影——眼馋、小编去E3——羡慕、胜嫂语录停一期——盼望。

AYU：眼看UCG就10周年了，相信一定会有10周年纪念特辑吧。这是08年除奥运会外我最期待的，我希望如果可以的话一定要把胜嫂语录添加到10周年里，因为胜嫂已经在我幼小的心灵中深深扎了根。

我曾用胜嫂语录写作文被老师给批了，虽然羞但快乐着，班中无数游饭们听了都向我投来肯定与慰藉的目光，从此班中作文水平一泻千里如滔滔黄河之水，一发不可收拾。所以强烈要求看到胜嫂全集，要更新至发刊前一天的，不然我们会哭的～

本期最有魄力的来信

昆明 杨城宇：虽然多次写信参加抽奖未中给我带来十分大的打击，（嗯，是的，在精神和肉体方面尤为严重，精神方面产生了一种“欲寄还休”的奇怪疾病，肉体打击是因为PSP或NDSL都没给我寄来，我正节衣缩食中）但是，我也到了这个年龄啊（作感叹状）！嗯……大家别误会，不是你们想的那样！实际上是这样的，因为精神上打击不小，所以我现在已问题成堆，于是乎我终于想起了“问题小卖部”，我开始与现在支配着我的我，也就是处在凭神状态的我展开了全面战争（史称“一年战争”），在长久的战争之后我终于凭神的身躯，向“二周目”的小卖部走来，我用蘸着凭神黑色血液的笔向晴天大人写了这堆问题（我，我太激动了，呜呜）。

［编注：晴天快回答他吧……小心不要被诅咒哦。］



游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、总第166～168期、总第173期、177～181期、总第184期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第162·163期、总第171·172期、总第182·183期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

猛拍一砖

云翔：以前看见别人都能找到UCG中有错的地方，我却找不到，这种事实在是非常郁闷的，总感觉自己看书没有别人仔细。但是今天，(挖哈哈哈哈)终于被我找到一处严重的错误(奸笑中)。

那错误的地方就是在合刊207页出现了严重的排版错误，而且重复了很多的内容。这种低级错误也会出现？（来人啊！把D·S给我拖出去，扣除本月的奖金）挖哈哈哈哈！



肇事者

难忘的第一次车祸



沈阳 天上的街市：这辈子有很多难忘的第一次，没想到第一次车祸就这么难忘，差点把小命扔掉。

今天从阜新出差回沈阳，坐的是拼客的车，在副驾驶的位置，不知道为啥，上车就觉得有点不舒服，就把安全带给系上了，结果没想到真的出事了。在经过新民姚堡的时候，马路中央有五六个人在过马路，司机准备绕过人群，结果这时候突然有个孩子从人群中反向跑出来，车速很快，而且离得很近，司机根本没办法刹车，向左一个急打轮，向路左侧的民宅冲了过去，等司机再向右打轮想躲开的时候车就失去控制，来了个180度掉头，车身横着飞了出去，接着就撞向路右侧的水泥柱，车在空中翻了个个，就把我们压在车里。

真的是吓坏了，安全带系着解不开，车里开始冒烟，当时第一反应就是赶紧从车里跑出去，车要爆炸了。也不知道过了多久终于解开安全带了，把已经碎了的车窗砸掉，从车里钻了出来，本来想跑走的，后来不知道为啥胆战心惊地把车里的另外几个人都帮着拽了出来，马上跑得离车远远的，还好大家都没受什么伤。最关键的是，我爬出来的时候还不忘把我背包带着，因为里面装着我的PSP啊，呵呵，有点丢人啊！

PS：感觉车撞向水泥柱的时候真的感觉自己要完蛋了，谢天谢地，总算留了个小命，也没落下个残疾什么的，以后还是多做点好事，多积德。不过还挺佩服自己的，跑出去没多一会，就回去拍了几张照片，呵呵，当时还想呢，是不是应该踩着车身子拍几张，后来一想，毕竟不是什么好事，还是算了吧，拍几张留个纪念就好了。



第一眼看到照片时吓了一跳，还好是虚惊一场。建议您以后还是少坐这种黑车为妙，不但没有保险，而且司机为了多赚钱常开快车，如果您没有《疯狂出租车》里那些乘客的身手，那么就不要上吧……



我佩服的不是您还不忘带PSP，而是把车里其他人都拽出来了……



作者：阳光成员 格莱镁











动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《超级机器人大战OGS 完全事典》，定价28元；《罪恶装备X 幻彩绘本》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代vol.4》，定价24元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《高达SEED完全事典》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期、第10期、第11期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

Q&A

7lh0316：看过182～183合刊的UCG后想给那位evawang同志一个个人方法解决妈妈用40本书换20元的方法。此方法只供参考，有什么好的建议希望大家多多指教。



首先准备好准备好一个装A4纸的夹子把UCG中能用上的攻略和自己喜欢的文章啊，小知识啊，还有喜欢的图片，全部剪下来，散的图片和小知识文章什么的用A4纸作为底排好粘起来。



然后将它们装起来，以一期作为单位分开装在夹子里，用小标签写上每页有什么攻略和文章。这么大的文件夹用起来不方便的话可以用小一点的夹子。

这么做一点不好就是很费事，不过很省空间。现在本人也在大学，因为这么做不但UCG没被妈妈扔，还被妈妈夸说我长大了，会整理东西了。



我小时候这种剪报本也很流行，因为能锻炼动手能力和整理阅读能力，不过通常情况下家长都不是很支持，因为所有人家里最后都是满地碎纸屑胶水和一本到处开天窗的书……不过自己的书经常被卖掉的读者们可以尝试看看，至少隐蔽性比较高，就和套上书皮看小说一样。



LOVE哭：我、我、我想要你们的照片！报酬是好多好多钱！



我们是不会为金钱所动的！



kflower：毕业后家里出钱给买了套房子，100平米，让我这样的毕业生可以省下相当大的一笔房租钱。不过事情不能总按着常理发展，至少我不能让他一帆风顺地发展，我喜欢上了一种狗狗，名字叫做哈士奇(参见《南极大冒险》)，于是便在短短的3个月里，买了4条哈士奇，100平的房子里养不下了，(主要原因是楼长投诉)，于是我又跑到了农村去，租了四套大瓦房，外加一个大院子，于是新买的房子空下了，我的钱又省不下来了，因为都拿去交房租了……

但是和我的狗狗们在一起，生活得确实很快乐，可是快乐不代表充实……



想要追寻爱情的浪漫，要有足够浪费的觉悟。想从宠物处获得快乐，也要有同样的心理准备。生活快乐和钱包充实看来只能选一样，如果小狗狗们要和你过紧衣缩食的日子，不妨考虑送几条给喜欢宠物又钱包充实的朋友，对你对它们来说都有好处。



把哈士奇送给我们吧，相信你一定会充实起来的！(话说美编anubis一向对狗肉很感兴趣：P)



一条哈士奇的幼犬要几千呢，你不怕吃了拉肚子？



spunsp：在"读编往来"里看到的众小编关于《非洲》这个游戏的猜测，我一直有个关于这个游戏的想法却苦于无处诉说，看了这期我实在不吐不快。我的想法是那个游戏能不能是个模拟游戏？不是拍摄动物，也不是养动物，而是玩家就是那个动物，游戏的目的就是模拟非洲各种动物的生存，想想看，玩家操纵一只猎豹匍匐在草丛中，远处出现羚羊群，这时慢慢接近，突然按下圈键，并利用六轴功能不断快速晃动手柄以加速，在接近后使劲一挥手柄使豹子扑向羚羊，这样的玩法多么刺激啊，同时游戏还提供了多种动物的生存模拟，还可以通过网络下载新动物和网战(有人扮猎豹，有人扮狮子，有人扮羚羊，对了如果加入飞行类的动物那游戏就更爽了)。不知为什么这样的创意为什么就没有人想到呢？现在还没有哪个游戏能做到这些吧。



我个人认为当年的《非洲》影像完全是一段技术演示，并没有实际的开发项目。可能由于这个主题太大、太美好了，导致许多人产生天马行空的幻想。



关于这个游戏的猜测太多了，一切答案看起来都有可能，都能编一本《非洲的1000个可能》了，还是让我们期待最后的结果吧。另外，关于你说的扮猎豹，扮狮子，扮羚羊还都好搞，至少挺威猛的，遇上谁要扮蚂蚁的，那还不得憋闷死了。



陈果：其实早就买到了本期UCG，但由于期末考试中最后两科(还都是专业科)考得史无前例的差，完全没有心情写信(我认为无论是谁，在同一天内遭遇了一半的题答不出和三十分的默写交白卷这两件事之后都是无法扬起生活的风帆的……我差点都不想回家了，打算第二天就去退火车票)直到昨天晚上上网查成绩时发现两科都及格了才重新还魂，回家都一个星期了我却没有碰PS2，把爸妈吓得够呛(我对不起二老啊！)。既然还魂了就要马上给UCG写信！



一半的题答不出还能及格……您的学校在哪里？我这就动员明年高考的读者们去报名。



生命中总是充满奇迹的！想当年我大一下学期考高数，只考了40来分，就算开平方再乘10也及不了格。没想到由于全班成绩都很差，最后老教授指着我说："他以下的人全部不及格，他以上的人全部及格！"LUCKY！



安徽 陈旭东：到现在这个时候已经有一批很矛盾的玩家了，由于次世代来临，PS2几乎淡出视野，UCG现在家用机的攻略也加入不少次世代的了，而以现在很多人的经济水平，次世代还不是这么近，所以有一点小小的被抛弃的感觉。嗯……其实我早就转行玩掌机了。



当初我购入PS2时，价格和现在的X360相当，高于Wii。除了PS3外，次世代的进入门槛其实并没有想像中那么高。一次投入，享用几年，还是比较值的。



浙江 李红：看到合刊之后，感觉杂志又有变化，有些变化可以称为进步，心里感到十分欣慰。希望各位小编始终不满足现状，以求新求变为目标，这样才能让杂志质量越来越好！



从目前收到的Email来看，读者们也认可了上期合刊。逆水行舟，不进则退。这句话对于编辑来说也是警句。最近买了本《游戏城寨》看，发现这个刊物在改版之后虽然变为了月刊，但可读性强了很多，再加上页数增加，看点反而比以往更多了。同行有了进步，我们也要努力才行。



柳州 陈嘉：在传闻中地狱般的高中里，"暑假"这个词离我们异常遥远。但我们这群热血的青年仍为了同一个信念，坚持不懈地在水深火热中挥洒汗水，燃烧青春，奋渡黎明前最后的黑暗，虽然还未看到一丝胜利的曙光，因为之后还有补课和军训候着，但黑归黑，我们还有蜡烛和电筒，最要命的还要数文理分科。我仿佛看到一个全身上下都包裹着红色纱布的神秘男子阻挡在我前进的道路上："是选择文科之路，还是理科之路？"我摇了摇头说："我两样都不选。""哦？那你选择的是辍学之路？""不，是综合之路！"

不过还真是舍不得那帮狐朋狗友，但他们个个都要去投奔文科，说自己话多，嘴皮子利索，适合读文，要我说，他们是信奉"一个成功男人的背后"这一理论，去文科找美女了，只有少数和我一样话虽多但句句逻辑缜密的同学和我同去投奔理科，这只能说是英雄所见略同吧。



其实，学文还是学理兴趣才是最重要的，男多还女多几乎无关紧要。美女是跨系资源，在不在同一个系都有得看，学习可不是跨系资源，学文的就是不能上学理的课，你的选择还是很理智的。





选择文科之路….

还是理科之路？

王唯：我朋友第一次给你们写信就刊登了，只能说他写的内容合适，是吧？但是第1次写信就中奖了，这个……那个……我都发了很多次邮件，不见我中过一次奖，5555……你们是在暗示我要写信是吧，好～下次我发100封过来，99封复印件。

来人，黑名单伺候。

四川 舒东洋：你们是不是给央视二台"为您服务"的《骗术侦探在行动》打了广告啊？在讲保险代理诈骗的一集中，骗术侦探在书报亭盯住一个做假身份证的，她手里赫然拿着UCG第177期，而且给了两个镜头。我们知道，这种情况都是影视节目里的软广告。

侦探平时工作压力大，玩玩游戏减减压实在是合情合理又合法的事儿，拿本UCG看看有何不可？这位读者多虑了。

看到你的来信内容让我感到非常有趣，同时也佩服你敏锐的观察能力。有时这个世界确实不大，或许纯属巧合，或许在"为您服务"拍摄小组中也有我们杂志的读者。

重庆 高俊嘉：现在都是次世代了，平信已经达不到和小编们通信的需求了，应换用视频的了。本人强烈推荐用PSP拍视频，拍了寄记忆棒，没结婚的还能找几个美女帅哥读者，一石二鸟。我们读者也能看到小编们，比小编们用文字来得亲切多了，雨滴姐姐和玛娜姐姐一定要用哟，别的小编随便了。

这个想法确实可行，不过还是麻烦了。还不如让各位编辑在杂志上公布自己的QQ，咱们直接视频不就得了……但这样一来编辑部恐怕就变成了声讯聊天中心了。

好啊好啊，把你的记忆棒先寄过来吧，正好我的PSP记忆棒前几天坏了。

QuarterMike：我觉得这期E3的相关报道内容做得一般，细看一下，我发现DVD中缺少了一种东西——热闹感，回看上年，E3大展是那么的热闹！今年UCG在会场的影像上少了一点，试玩的视频尤其缺乏！希望能在下次的报道上有所改进！

需要给大家澄清的是，E3的改革，不仅仅是缩小规模那么简单，而是彻底地从一个"作秀型的商业性展会"转变为一个封闭型的"业界内部商务峰会"，这两者的性质是截然不同的。没有了华丽的展台和试玩台，没有了漂亮的展台小姐，没有了排起长龙的试玩队伍，新的E3从观赏性来说已经降到了冰点，但正是因为其内部商务峰会的专业性和针对性，玩家想要看E3就务必要更加关注UCG的报道了！（有兴趣的玩家请参看本期杂志的"编辑视点"栏目）

小光：我有个小发现，就是最近几期雨滴姐经常会说：来人啊，把我那个XX拿过来。然后我突然想到了雨滴姐当上老编后的情景。

雨滴："今天是交稿子的日子，你们准备好了吗？"（众小编颤抖中）

小编甲："这是我的稿子。"（声音颤抖）

雨滴仔细审视之曰："这就是你的稿子？来人啊，把他拖出去请他吃鞭子，这就是不认真写稿子的后果！"

门外传来一声惨叫啊。

你雨滴姐可不是刽子手，更不是皮鞭女王，只不过偶尔喜欢使用点小小的暴力而已。

AYU：学生是为了补课而诞生的吗？这个暑假还真是痛苦，7月家长出钱帮我补，8月学校免费帮我补，9月开学了。现在越来越流行假期补课了，我宁愿和众小编一起加班也不想去补课。

据统计，截稿日前几天里，在众小编中作这个调查的答案是相反的。

小光：最近随便翻了翻最近几期的UCG发现有些人珍藏的UCG被洗劫，我这有个办法可以保证大家不被洗，首先要在家中挖掘出一个绝对不会家里人注意到的地方，然后开始偷偷施工，挖一个有一个纸箱大小的坑，然后把珍藏的UCG放进纸箱，在把纸箱放进挖好的坑，然后掩盖下，OK，珍藏了许久的UCG可以免遭洗劫了，我就是用这个方法的。

万一遇到小偷进门，这种地上的坑，坑里的纸箱，藏的最隐蔽的地方都是最容易被洗劫的地方……等会，这位读者一定是住在一层吧，你让那些住二、三层的人挖地试试看。









山东 纪连昌：我看UCG已经有四年的时间了，自从结识此杂志后，没有漏过它的任何一期。在这期间中有好多喜爱编辑离开了，又有一批新生力量的加入使得UGC越来越精彩了。在这众多的编辑大大们有一位超有神秘感的编辑对我来说他是我印象最深滴。从来不见他在杂志上写任何攻略等实质性的东西，只是在寄语中发表一些具有深刻意义的言论。我当时认为这样一位没有任何实质性贡献的人也可以在杂志社混这么长的时间啊，额滴神啊，太不可思忆啊。直到有一期纱迦出来辟谣说这位编辑并不是来"吃白饭"而是有自己工作，并且对杂志社有很大的贡献，直到这时才对这位在我心中有多年疑惑的编辑彻底释然了。所以对本人来说本期最深印象小编奖颁给我们的泰坦大大。

泰坦的确是属于无名英雄式的角色，他开发的各种软件至今仍被我们广泛采用，更多其他的工作还不方便透露。也许在明年的十周年纪念日会解禁吧！

上海 杜瑞凌：卡伦和16夜的小编形象有点《月下》父子的味道……邪魔和星夜让我想起了FF里的露露和菜刀王啊……至于我们的人气玛娜嘛，这设定有点像Eddie啊，想必如果做个UCG编辑的FTG，肯定会是个强力角色吧。

经你的提醒，我特地翻出小编形象对照众小编看了一下，发现如果真有个FTG，火云和D・S一定是综合指数最强的，因为他们比较有主角像，其他小编的造型都太有特点了，最多只能当当配角。

Q&A

本期最富幽默感的来信



四川 王宽：当我翻到UCG第181期中奖名单的时候，竟看到"互动信箱"送礼名单中有我的名字——王宽，我此时不禁仰天长笑了30秒(如有虚构，天打雷劈)。上次是我给贵刊写的第2封信，真没想到就入围了，再写2次的话，不就是大大奖了嘛。我猜我的中奖原因难道是……众男编对我的肌肉有钦佩之情？还是众女编对我有爱慕之情啊！好！我了解了，不用解释了，我默认你们都对我有仰慕之情。

小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



■公布KG转会凯尔特人消息仅仅一周后，EA放出的《NBA LIVE 08》的图片中便出现了KG、阿伦以及皮尔斯三人身着绿色战袍在场上的英姿，不得不佩服EA出手的速度，也祝愿狼王在新的球队中能够打破他十几年来的魔咒。

■近日住所里终于装上了宽带，网络下载速度让人满意，不论在PSN还是LIVE下载DEMO都能在两三个小时内完成。不过网战时的速度就让人头疼了，对战《WEX》时经常卡到双方队员像是在场上打太极，遇到这种情况只能无奈地拔掉网线结束这场痛苦的比赛，结果就是对战记录里自己的掉线次数呈直线上升。



★本期关键词：延期！《龙穴》延期不说，《GTAIV》居然也延期，还一延就半年，这样一来，2008年的PS3软件市场未免也太拥挤了吧！《最终幻想XIII》据说完成度13%，难道要2009年发售？

★近期购买计划：索尼某数码相机、PSP-2000，我可怜的血汗钱呐……还是刷卡吧，眼不见，心不烦。

★前些天出游，顶着正午的大太阳到一点浪都没有的海边游泳，回来之后黑了一整圈，背上还晒掉了一层皮，到了第二天宁愿躲在阴凉处玩PSP了。这样的天气果然是不适合出游啊，这没完没了的夏天真是哪都去不了。



本期主题：烈日炎炎

1.往年夏天里都是每天窝在家避暑，只有晚上才出门放放风，从未感到世人所说的阳光有多么可怕。但是今年一入夏就连着去了三四回海边，顶着大太阳东跑跑西跑跑，不到一个月就从黄种人变成了黑人，肩膀上还晒脱了一层皮，在此提醒各位爱出门游玩的读者一定切记要做好防晒措施，不然一个夏天下来真的会自己都不认识自己的……

2.由于以上的缘故，前几天拍一段视频时，一位同事调了半天光，最后抬起头来看我一眼，这才恍然大悟道："我说光怎么打都这么黑，原来是你晒黑了。"

3.最近对欧美RPG产生了浓厚的兴趣，每天晚上都要玩上1~2个小时，比较起日系RPG的唯美和纤细，我发现果然还是粗犷剽悍的风格更让人 怦然心动啊！

十六夜

★要么就是延期，要么就是卖断货，怨念就是这样产生的……

★休息的时候试了下《大众高尔夫5》，轻松简单的游戏氛围以及自我磨练的乐趣令原本对运动类题材游戏不感兴趣的16很快就陷了进去，强烈建议大家把这个系列作为休闲首选游戏。

★本来预告片或试玩版给人的印象应该是"正式版会更好"，而现如今大家的反应则是"正式版真能达到这种素质就好了"……

★让人期待了这么久最后却给了那么个不是结局的结局，所谓的大魄力战斗完全就是在向"高达"致敬：不仅再现了"骡"与"虾"机体断手互殴以及W高达圆形地图炮的经典场面，甚至在"橘子"躲避导弹时还会高喊"看到了！看到了！"——不明白16这是在说啥？去看看《反叛的鲁鲁修》24、25集就明白了……



纱迦

★期待中的游戏终于公布是"爽并快乐着"，等游戏是"痛并快乐着"，游戏出了做攻略是"爽并难受着"，玩到之后发现游戏素质不行是"痛并难受着"。

★《蔚蓝永恒》(FOREVER BLUE)真有点生不逢时的感觉，上期赶着公布却因为不是E3内容而没页数上杂志。8月2日游戏如期发售，却因为正好赶上这期杂志截稿连黄金眼都赶不上档期。不过游戏还是挺休闲的，喜欢蓝色和大海的Wii玩家不容错过。

★和大家一起出去玩，考虑到毒辣辣的日光，特意购入防晒霜一瓶，事实证明这个举动是极其英明的。不少自恃身体健康的人到了第二天都大声喊疼，严重的甚至被晒到皮肤龟裂，实在是太可怕了。

◀下期《摔角天使 幸存者2》就会公布了！这款卡片+育成类型的游戏还是相当有趣的。

多边形

□本人目前的观影记录被两部"金刚"所把持，而《变形金刚》恨不得再去电影院看一次。《哆啦A梦 大雄与恐龙》也是我第一次在电影院里看哆啦A梦，感觉不错。不过最后还是希望大家去看看《南京》，哪怕你是买盗版，哪怕你是从网上下载，请不要忘了这段屈辱的历史。

△眼看着就要玩到《横行霸道Ⅳ》了，ROCKSTAR开了个天大的玩笑，一延就是半年！X360构建好的下半年三大支柱(另外两部是《光环3》和《麦登橄榄球08》)瞬间崩塌一角，对这个消息最高兴的恐怕就是索尼了，"要有就要我先有，没有就大家都没有"，至少PS3肩上的压力要舒缓一些了。

○看了一段日本小学生室内足球决赛的录像，惊得目瞪口呆，这一群乳臭未干的孩子们表现出的是连中国国家队都值得学习的技术与意识。当我们的足球官员们还在做着世界杯的黄粱美梦之时，我们的对手已经在起跑线上把我们甩开了一大截。

×跟着我一起服役了五年多的鼠标终于到了要退休的时日，人对身边的很多东西都容易寄托一点感情，哪怕它已经没什么用处，但就是舍不得放弃。一如我身上的那个背包，跟我一起走南闯北也有两三年，脏了旧了，但只要看到它就能想起很多事情，这就是人的情感所依。



▲你还记得今年是南京大屠杀遇难同胞受难多少周年吗？



不控萝莉、不控御姐。嗯，炎骑士是标准的硬派男！只要是让人热血沸腾的游戏，我都喜欢。休息的时候，我最爱做的事就是机械设定，KATOKI HAJIME是我最为推崇的机械设定画师。炎骑士在这里希望能与所有喜欢机械和硬派游戏的玩家多多交流、多多切磋。吼吼，热血沸腾！

☆实在是不好意思，自从看了E3上那段不到一分钟的《生化5》影像之后，我就再也按奈不住体内存在的某种即将变异的细胞了。先是第N次通关了《生化4》，随后又在PSP上重温经典的《生化2》。这不，刚刚将双主角路线完美通关，又开始琢磨着抽时间把《生化3》重新来过一遍。唉，我果然是个生化犯。

☆《机战OG》居然要推出外传，这消息放出得也太快了！距离之前的《原创世纪合集》发售才间隔了一个来月，眼镜厂现在是认准"OG"这张王牌了，打算一条路走到黑，可怜我的《原创世纪合集》还没有通关呢，不爽，实在是不爽！



Ⅰ《铁拳5 DR》网络对战开通，编辑部的PS3"铁拳专用机"的命运短时间内恐怕无法改变。

Ⅱ前几日与几位同僚去LIKY家骗吃骗喝，还用赠券打了几下高尔夫球，一群人叽叽喳喳却没几杆挥得像样的，球要不就在脚边，要不就变成老年人的门球在地上滚。一旁站着的一位中年大叔实在看不下去了，"来来来，我来教你们！"随便一挥，200码开外。现在想想，像《大众高尔夫》这样的游戏还是挺伟大的，门槛很高的运动让玩家也能够轻松体验。

Ⅲ被胜嫂提醒，发现自己说话时经常会用到"然后"做为衔接，之后特别注意了一下身边的人说话，发现大部分人都有固定的衔接语，比如"之后"、"还有"、"那个"、"完了"、"嗯……"等等，这些衔接语和语气助词一样，没有实际意义。我试着努力不用衔接语，但发现说话变得好累。看来很多东西一刻意，就会变得很不好办了。

Ⅳ[胜嫂语录184]在电视里看到跳水比赛，胜嫂十分感慨地说："原来跳水运动如此优美，要是我能当跳水运动员就好了。"我给她泼了盆冷水："你连游泳都不会，怎么跳水？"胜嫂的回答是："那我就戴上一个鸭子游泳圈再跳！"各位可以想像一下，一个戴着鸭子游泳圈的跳水运动员是何等形象。

◆如上期所说，做完合刊之后又去看了一次《变形金刚》，天柱哥出场那一段依然让我激动得头皮发麻。

◆合刊制作完成之后有了一个机会近距离"接触"梅西，最近的时候不超过1米。能够在这么近的距离看到这位极有可能成为球王接班人的小家伙颠球带球，实在是太棒了！

◆野兽特维兹转会曼联的连续剧终于圆满结束，看样子下赛季要搞件红魔的衣服穿穿了！加油！去征服欧洲大陆吧！

◆最近是美剧的预热期，《DEXTER》第二季头两集以及《终结者 莎拉传》第一季第一集已经有得看了，感觉还不错，向大家推荐这两个剧集。





◆从《JWE2007》可以看出下一作的《WE》的身体接触以及带球方面会更加合理细腻——看上去对阿根廷有利，但愿我的预测是正确的。



★感动：终于抽出时间去看了国内首次引进的《哆啦A梦 大雄与恐龙》，中途不禁想起了童年时每天放学都飞奔回家霸占电视的疯狂举动，甚至在两次看到大雄要与皮皮（那只恐龙的名字）分别的情景时，鼻子都感觉到酸酸的(T_T)。

☆震撼：虽然一开始自己对《不能说的秘密》并没有抱有什么太大的期望，但是周二和好友散步时还是莫名奇妙地走到了电影院，并毫不犹豫地买下了最近场次的最后两个位置。为了避免剧透而引发各位看官的不满情绪，晴天只能告诉大家，影片临近结尾时的钢琴演奏太剽悍了，这种震撼的感觉绝对只有在电影院里才能感受到。

★深思："有一种生活，没有亲历你就无法理解它的艰难；有一种眼神，没有相遇你就无法感受她的渴望"或许是近段时间让晴天最深有感触的话语，虽然自己的捐助并不能完全解决贫困地区小朋友们所遇到的问题，但最重要的是自己是否拥有帮助他人的心，以及用他人的经历来警示自己学会珍惜。


▲这张孩子们拿着自己照片时欢快的表情是整个图片展中给晴天留下最深刻印象的图片之一。





◆8月发售的游戏有很多，但小邪目前最关注的就是《仙剑4》了。当初预告片出来的时候游戏的人设、画面什么的还好，印象最深刻的就是那首插曲，而在游戏结局当《回梦仙游》响起时，一股悲情涌上心头。虽说游戏认证让很多玩家怨声载道，但丝毫没有浇灭我的热情，因为这个游戏叫"仙剑"。

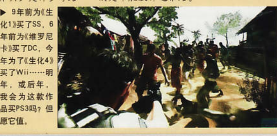
◆这几天在玩PSP的《SD高达G世纪》时惊觉玩这个游戏已经有一年时间了，现在正全角色99级养成中。(^^V)

◆这段时间终于有时间看小说了，将易人北的《馄饨摊》拿出来看了下很是过瘾，以至于激情澎湃将大姨妈的《向我开炮》再看了一遍，好文好文啊。

〓午夜，与某位强悍猎友相约去打金狮子，结果在集会所里左等右等就是不来人，不久后在对话窗口里出现了一行字："老妈比金狮子先进入超级赛亚人状态了……86……"看后不禁扼腕叹息果然再好的猎手也斗不过身边的"猛兽"啊……

〓前两天去郊游了一番，收获颇丰，现清点一下战绩：《怪物猎人P2》训练所特殊任务几乎全部完成（除了用长枪对付金狮子实在打不过……）；《DJMAX》又开启了15%左右的隐藏要素；《鬼吹灯》看完了第三卷《云南虫谷》（里面居然有一章叫做《感染扩大》）……不要问我为什么一直呆在房间里哪也不去，因为我懒。

〓继《成都，今夜请将我遗忘》和《天堂向左，深圳往右》后，网络写手慕容雪村的新作《原谅我红尘颠倒》（又名《红尘》，连载中）再次让我不忍释卷。向各位将来有意涉足政法界的学生朋友们推荐此文，它会让你们少走许多弯路——或是干脆放弃这条路。


▶ 9年前为《生化1》买了SS，6年前为《维罗尼卡》买了DC，今年为了《生化4》买了Wii……明年，或后年，我会为这款作品买PS3吗？但愿它值。



◆在撰写《生化危机5》前线报道时，我一直不敢涉及的内容就是关于游戏的画面。官方宣称预告片中展示的是实际游戏画面，但因为我们看到的宣传影像中所呈现出来的画面简直太强大了，从建模到材质，还有那接近真实世界的光源处理，一切强大到足以让《生化危机5》站在世界游戏的巅峰。我们看到的是实际游戏画面还是预渲染画面呢？我个人猜想5代采取了多套建模和多种渲染级别相互混合的方式，实际游戏画面一套模型，而过场动画则采用另外一套各方面精度更高的模型，经过巧妙处理让实际游戏画面和过场动画看起来并没有太明显的区别，这样整体视觉效果也做到了统一。

◆早上上班又遇到那只流浪的小猫，它看起来状态还不错，经过我检查它身上有少量跳蚤。过几天等同学的老婆走了（详情略），如果这只小猫还在周围流浪的话，我打算收养它。第一件事是给它买猫粮，第二件事情就是给它洗澡……



E3的改革，并不是缩小规模那么简单，整个展会的性质也发生了翻天覆地的变化。展会的举办地点也“逃离洛杉矶”，来到了海滨城市圣塔莫尼卡，在这个美丽的城市里，悄无声息的E3并没有给这个正忙于招待各国游客的城市带来更多的喧闹，反而给为E3而来的各路记者带来了无尽的麻烦和更多的费用支出，也许美丽的城市风景能让与会人员心情更畅快一些吧……

■晚霞中的长滩在夕阳的照耀下显得特别安静。

逃离洛杉矶

三万英尺的云里

华航008航班飞行在三万英尺的高空，机舱内挤满了沉闷的轰鸣声，根本无法使人入睡。我打开前面座椅靠背后的小电视，查看了一下还有多长时间到达目的地，上面显示的时间一点都不让人兴奋。扭头看看身边的两位，均与周公聊得正欢，而机舱内其他乘客也都以各种姿势歪倒在座位上，右前方的一对夫妇正在与他们的小宝贝打持久战，爸爸妈妈早已困得不行，而孩子却莫名地兴奋，上蹿下跳不亦乐乎，这两位也只好死撑着陪着。我此时很羡慕坐在公务舱和头等舱的有钱人，别的不说，光是那可以摊开接近180度的座椅就足以让我嫉妒得睡不着。

香港-台北-洛杉矶，四次E3之行有三次都是走的这条路线，已经熟悉得不能再熟悉了。七月的香港和深圳一样热得不行，原本还想顺便去香港转转买点书什么的，看着机场外恨不得照穿地球的阳光，心说咱还是在有空调的候机大厅里老老实实待着吧。香港机场不愧为亚洲地区最繁忙的机场，我足足提前了六个小时来到机场柜台，居然也排了半个小时的队才办理完登机手续。这里不得不感叹一下香港机场的服务，在国内的时候，那些头等舱柜台永远只向头等舱乘客开放，哪怕你经济舱的队伍都要排到机场外了也丝毫不理会，香港机场则不同，若是没有头等舱客户在等待的话，便会主动安排经济舱的乘客前来办理，既提高了工作效率，又展现了人性化的关怀，“顾客至上”的原则提现得淋漓尽致。（包括台北和洛杉矶等机场都是一样，惟独国内的服务是“泾渭分明”。）

在香港机场胡乱塞了一顿味千拉面，便找了个座位打开笔记本上网，结果发现自己带错了插头的转接头，整个机场没有一个插孔能让我笔记本的电源插进去，简直晕死。无奈之下只好找了一家电器店，花了40美元买了一个号称“地球通用”的万能转接头，总算是能够用上电脑了。香港机场提供免费的无线上网服务，并且网速相当流畅，家中上网困难的朋友可以考虑来这里“蹭网”。（众编：……）

■这是在香港机场出发前随手拍下的一张，繁忙的机场与远处宁静的小山形成了鲜明的对比。



洛杉矶的夜晚

又是十三个小时后，飞机在晚霞中顺利抵达洛杉矶国际机场，落地前三个小时的不知道该说是早餐还是晚餐的一碗白粥也十分地索然无味，而机舱内的乘客早已厌烦了长途飞行，恨不得现在就跳下飞机去。

由于有着前几次的经验，我早早地背上随身行李站到了出舱队伍的前列，继而又大步流星地奔向入关大厅，没想到“没有最快只有更快”，我算是我这班航班第一个到达入关大厅的人了，却也只排到了队伍的末尾。不愧是旅游旺季的七月，入关大厅所有柜台都在全速运转也依然抵挡不住如潮水般的入关人群。这还不算完，等了半个小时办完入关手续之后，我又足足在行李提取处等了半个多小时，才看到自己那可怜的蓝色行李箱被扔了出来，然而更可怕的场景却出现在机场的出口处，井然有序的人流足足排了一个在行李提取大厅绕了三圈的队伍！我看了看手机上的时间，原本当地时间7点30分就落地的我，花了一个半小时才走出机场！

罗老师在出口处已经等了许久，看着我满脸疲惫地拖着行李箱走出来，笑呵呵地说：“够快的啊，不到两个小时就出来了。”我不免咽了一口口水。走出机场，顿觉一阵凉爽，又闻到了那熟悉的……榴莲气味……是的，榴莲，我不知道为什么每次在这里都能闻到这个气味，罗老师也不得而知。

汽车驶出机场，夜色正浓，然而放眼望去，地面的各种灯光把黑夜照得透亮，洛杉矶的繁荣由此可见一斑。一路上和罗老师嘘寒问暖，想来时间过得真是快，好像昨天才结束E306和罗老师在机场告别，今天就因为E307又和罗老师见面了。罗老师比去年瘦了一点，看来是生意好了不少，而7月正是旅游旺季，以好莱坞闻名于世的洛杉矶自然是人满为患，全世界的观光客来了好几趟都不够，据罗老师说，光是国内的观光客他就接过好几次回头客，看来中国人民的确是富裕了，当然这其中也有不少打着“出国考察”旗号拿着公款来旅游的腐败官员，罗老师说起他们也是摇头不止。我跟罗老师说，不急，等明年奥运会开幕了，大家就都奔北京去了。

在夜晚的高速路上飞驰了四十分钟后来到了入住的酒店，这时已经是夜里10点多了，罗老师帮我把行李拿到房间后，约好了明早见面的时间，便回家去了。这时才发现自己已经饿得不行，不过这家酒店附近各种餐厅颇为丰富，找了一家比较熟悉的Apple Bee's，往年也在这家连锁店吃过，印象不错。谁知一顿牛排吃到一半便已困得不行，赶紧三口做两口吃完埋单，回到酒店匆匆洗了个澡，瘫死在柔软的卧床上了……

吓出一身冷汗

不知道睡了多久，迷迷糊糊从睡梦中醒来，挣扎了一下，却发现特别清醒，一点都不像在国内想要赖床的感觉，这便是时差。拿起手机一看，才早上6点出头，隐约能从窗帘的缝隙看到偷偷溜进来的光线。和罗老师约定的时间还有三个小时，可是我实在是睡不着了啊，这相当于我在国内一个午觉从中午睡到了晚上9点，你说我还能睡得着么？

起来泡了个热水澡之后，拉开阳台的窗帘，发现天虽已大亮，但是太阳似乎还躲在山背后，不肯抬起头来。还不到7点的光景，酒店附近那条高速公路上却已经是忙得热火朝天，各种车辆川流不息，井然有序却打破了清晨的宁静，大多都是赶着去城里的上班族，也不时能看到巨大的载货十八轮大卡车——你想到了什么？擎天柱大哥？正确！在美国的高速公路上，跑的都是擎天柱！

上了一会儿网，和国内的同事闲聊了几句，觉得肚子似乎有点饿。往年总以为时差只是时间紊乱，而今发现时差并不仅仅只是和时间错乱有关，比如说吃饭，在国内晚上9点，如果是晚饭就太晚了一点，如果是夜宵又太早了一点。可现在我看着窗外的清晨，却又是该吃早饭的时间了，肚子在吃与不吃之间徘徊，大脑在吃与不吃之间摇摆，这几乎让我的胃感到有点抽筋……

约莫8点多的时候，阳光已经普照大地，是时候出门感受一下了，收拾了一下行装便走出了酒店大门。新鲜的空气，温暖的阳光，伴随着悠悠的微风，令整个早晨的心情都舒畅无比。不过我却忽略了一件事情：美国大多数店铺包括各种规模大小的餐厅都是10点才开门营业，我如果现在想吃东西只有去麦当劳这种快餐厅。其实我也没有太多的选择，在美国既能吃饱又能省钱的地方非麦当劳这种快餐厅莫属了，最便宜的汉堡2.99美元，一份无限量续杯的饮料99美分，就算想吃多一点，5.99美元的一份套餐也足够了，要知道美国人的汉堡和饮料的份量都要比国内大一号。相比起当地的收入水平，再和国内一比较，就会发现国内的麦当劳肯德基真是贵！

坐在餐厅里边吃边等罗老师过来，发现早上来麦当劳的以两种人居多，一种是老人，买上一杯咖啡，估计喝上一天都没事儿；另一种就是墨西哥人，罗老师戏称他们为“老墨”，往往拖家带口一起来吃早餐，一家子从老到小五六号人，点上一桌子汉堡、薯条、冰激凌和饮料，搞得好像家庭聚餐一样。反倒是几乎没有看见老美到这里来吃早餐，不过细看之下发现漏掉了餐厅左边的小窗口，原来大多数赶着上班的老美都是开着车排队到那个小窗口去买外卖了。老美把这种叫做“Drive Through”，开车到餐厅指定的窗口点餐埋单，到下一个窗口就可以立刻拿到食物。其实国内现在某些城市的麦当劳和肯德基也开始经营这种汽车餐厅，以符合现代人高速快捷的生活工作节奏。

东西吃得差不多了，那边罗老师推门进来了，一脸疲惫。原来昨晚回家之后，半夜两点又被客人叫醒，那帮台湾人刚从一家酒吧出来，还玩得不尽兴，又要罗老师带他们去夜店Happy，可怜罗老师被折腾到快五点才回家，自然是一脸没睡醒的样子。我跟罗老师说早说就不要您早上过来了啊，我自己出去转不就得了，罗老师摆摆手，说习惯了习惯了，旅游旺季客人多，没办法的。



■整个E3的据点从以往的洛杉矶会展中心搬到了这家位于长滩边的豪华酒店。



■看过《阿甘正传》的朋友应该知道我身后的标志是什么意思，这家餐厅也正是以经营虾类食物而闻名。

两人一边聊着一边走出门，路上和罗老师东一句西一句的侃大山，其实我是怕如果不说话，罗老师在路上犯困。罗老师聊起他来美国的奋斗经历，今年差不多是他来美国的第十个年头，想起从当初刚来的时候不知道干啥，到现在也算是大半个美国通，只不过因为工作关系，接触的大多都是国人，所以罗老师的英语并不地道，再加上美国自动化比较发达，很多时候例如购物加油什么的也不需要费什么口舌，按照罗老师的说法，“我这和在国内没啥两样”。

不知不觉车已经开出去快一个小时，我忽然想到身边好像缺了个什么东西，一摸脚下，顿时惊出一身冷汗！原本习惯性应该放在这里的相机此时不在它应在的地方，大呼一声不好！把罗老师的困意也吓没了，忙问怎么了怎么了。我说，完了，相机掉在麦当劳了，当时把相机放在右边的板凳上，走的时候聊得兴起，忘了拿。且不说这一套佳能20D加两个镜头已经接近两万元，光是这E3还没开展就搞丢了“作战工具”就已经是可以被枪毙的罪过了，想到这里我脸都白了。倒是罗老师不慌不忙，一边调转车头返回餐厅，一边跟我说，之前点餐的小票还留着吗？拿出来找到电话打过去。我从背包里翻出那张小票，找到电话号码就打了过去，接电话的是位女士，我慌张得结结巴巴，刚说完“我早上在这里吃早点，有个包掉在餐厅了”，还没等我说是什么东西，这位女士就说“是个黑色包，是吧？我们已经帮你收好了，你随时可以过来拿。还有什么需要帮助的吗？”对方的回答让我竟然一时间不知道该说什么，道谢之后就挂了电话。

罗老师问怎么样，我一时还没回过神来，原本差点吓个半死的我对事情瞬间的峰回路转极为不适应，我跟罗老师说东西他们已经帮我收好了，要我回去拿。罗老师轻松地笑了笑，说没事没事，找到就好，一般都是没事的。说罢他又谈起以前他遇到过的客人丢东西的经历，其中除了一两次连客人都不知道东西丢在哪儿之外，其他时候基本都能完璧归赵。可在我看来，这事情未免也太过顺利了一些，这事儿要是搁在国内，唉，想都不敢想。

罗老师的车很快就回到了那间麦当劳餐厅，我走到柜台前和一位小伙子说了一下，他要我稍等片刻，便从后面拿出来一个黑色的摄影包，正是我丢的那个！更让我大为惊奇的是，小伙子也没问我姓甚名谁，也没找我核对一下包里的东西，交给我之后说了句欢迎再次来到麦当劳之后，就好像这件事从没有发生过一样忙自己的去了。我拿到包的瞬间本想习惯性地打开包看看，猛然想到这样做似乎不妥，便收回了正要打开按扣的手，谢过他之后便提着包走出了麦当劳。

回到车上后，我想起正巧我来美国前两天到北京出差，将自己的一件衣服落在宾馆房间里，也是离开了一个小时后给宾馆打电话，结果告知没找到，之后给北京旅游服务监督热线打电话投诉，那边竟然说这事情管不了要我去报警。两件事情凑在一起，相比之下高低立现，所受到的待遇形成了强烈的反差。把这事儿跟罗老师一说，罗老师也是唏嘘不已，连连嘱咐要我后几天小心再小心，虽然说丢了也有很大几率能找回来，但老这么搞心脏受不了。结果在后来几天里，罗老师每天都要拿这事儿逗我，冷不丁地问一句你相机包拿了吗？刺激一下我那几天比较疲劳的神经。

洛杉矶？不，圣塔莫尼卡

历年E3的前两天，微软、索尼和任天堂的三大硬件厂商都将召开自己的展前新闻发布会，其他的软件厂商如EA、Ubisoft、Konami等也有自己的展前新闻发布会，总之就是大家都希望在E3的集体浪潮前能用自己的方式吸引更多的关注，而今年E3的改革使得这些展前新闻发布会的重要性得到了进一步提升。由于组委会今年放弃了以往奢华的洛杉矶会展中心，把整个E3的中心转移到了被誉为“拥有世界上最美丽海滩”的圣塔莫尼卡，所以今年几乎所有与E3相关的活动例如各大厂商的展前新闻发布会也都安排在了这个美丽的旅游城。

微软今年率先召开展前新闻发布会，由于E3的临时改期再加上与会人数的急剧减少，微软并没有像往常那样包下一间华丽的剧场，而只是找了当地一所高中的露天剧场，虽然场面上不如往年中国大剧院或者南加州大学礼堂那么有气势，但在微软的细心布置倒也颇有新鲜感。最体贴的是，由于这个露天剧场的座位都是直接用水泥砌成的，微软给每个座位准备了厚厚的圆形坐垫一张，然后在每个坐垫上放置了一瓶纯水，细微之处感受到一点温馨。

发布会的具体内容大家上期应该都看过了，没看过的也赶快去买一本合刊补课，这里就不浪费页数了。本土作战的微软很擅长于煽动观众的气氛，无论是“光环主题曲”的开场，还是进程中邀请的各位嘉宾，包括彼得·摩尔自己也时不时故意搞点笑话来活跃会场的气氛。不过微软发布会最可怕的地方在于，所展示的这些游戏除了《生化危机5》之外在今年都可以玩到！（当然我们现在知道《GTA Ⅳ》也延期了）尤其是彼得·摩尔最后念出那一长串X360下半年的主力软件阵容时，想必他的对手们应该是如坐针毡吧。需要注意的一个细节就是，每当彼得·摩尔念出一个名字的时候，屏幕上就会出现该游戏的LOGO，惟独只有《PES》没有出现在大屏幕上，但彼得·摩尔的确是念出了这个名字的，不知道这其中有什么猫腻。

任天堂和索尼的发布会都安排在第二天，由于我入住的酒店离会场足有一个半小时的车程——这还是在不堵车的情况下，9点开始的任天堂发布会逼得我和罗老师不得不早上7点就出门，虽然最后在Downtown还是堵了将近半个小时，我还是在8点50分赶到了会场。这时又出了一点小插曲，手中资料显示的发布会地址正是这家酒店，但等我走入大堂的时候却没有丝毫要开发布会的气氛，整个大堂安安静静，偶尔有几名记者穿梭来回，心说不对，赶紧询问一下，问了好几个人之后才知道原来任天堂发布会的地址在另外一个地方，一时也不知道那地方有多远，只好一路狂奔往指认的那个方向跑去，幸好最终地点——当地一所市民礼堂并不算太远，气喘吁吁地赶在发布会开始之前来到了这里。

任天堂的发布会这几年都几乎是自己给自己开的表彰会，除了播放的那些用网络视频和新闻评论剪辑的影像有点新意外，整个发布会的前半部分都很沉闷，雷吉独自一人在舞台上大书特书任天堂这一年来的辉煌业绩，台下的观众几乎都快要睡着了。发布会之前也有个好玩的事情，当各路记者正在台下做准备的时候，宫本茂突然和工作人员走上台，摆弄了一个什么东西后就匆匆下台，除了小部分记者外，大多数人根本没有注意到这一瞬间，以至于没有人能够用相机捕捉下这一刻。也许是因为前半段的铺垫浇灭了观众的积极性，整个发布会没有太多的喧闹，在宫本茂最后拿着《Wii Fit》出场之前，也只有《马里奥赛车Wii》让大家小小地兴奋了一下。不过当宫本茂登场的时候，观众们把憋了好久的掌声毫不吝惜的送给了这


■索尼发表会后的试玩酒会令众多记者流连忘返，这也是三大厂商中惟一一家公开招待记者的，索尼此举让它赢得了不少印象分。

位“游戏之神”，宫本茂带来的《Wii Fit》和“Wii平衡板”引起了与会观众的极大兴趣，虽然整个演示过程并没有什么太出彩的地方，但是能看出来大家对这个新鲜玩意儿非常关注，最后宫本茂和雷吉的“头球大赛”让台下嬉笑不已。发布会结束后，我和几位外国记者随便聊了聊，很多人都对《Wii Fit》赞不绝口，认为任天堂又开拓出了一片新的市场，这是他的两位竞争对手所不及的地方。

索尼依然很体贴地在任天堂发布会会场外准备了很多大巴来接送记者直接去索尼发布会现场，这也是所有厂商中惟一一家把发布会安排在圣塔莫尼卡以外的地点，不过这倒也是索尼的惯例，他每年的新闻发布会都是在自家的索尼电影制片厂召开的。几乎和去年一样，现场的工作人员又是无法在登记名单上找到我的名字，幸好去年帮助我入场的Nanako小姐也在现场，和她说明了一下情况后，她很快帮我搞定了入场证。她还特地问了我一些国内的问题，例如ChinaJoy的情况等等，最后她还特地强调说“中国对SCE来说是一个非常重要的市场”，不知道这是不是预示着PS3正在努力进入国内。

由于在路上就堵了一会儿，再加上刚才在门口又耽搁了一点时间，等我走进会场的时候，发布会已经开始了几分钟，SCEA总裁杰克·特雷顿已经在台上侃侃而谈了，整个会场座无虚席，我只好挤到最前排，跪在地上架开相机。相比于微软的热闹和任天堂的沉闷，索尼的发布会就显得中规中矩，整个进程中只有两次比较大的喧哗，一次是《星球大战》中的秋巴卡（就是那个毛茸茸的家伙）登台的时候，对“星战”充满了无限热爱的美国人恨不得在场下尖叫起来，第二次就是传奇游戏制作人小岛秀夫登台的时候了，随着《MGS》把大家的胃口吊得越来越高，小岛秀夫在欧美人心目中的地位也日趋上扬，现场的掌声就印证了这一点。索尼演示PS HOME的时候，现场气氛也比较压抑，倒是那个《回声合金》引起了大家的兴趣，而后第三方游戏演示阵容虽然也很热闹，但大多都是昨天在微软发布会看过的内容。而最后菲尔·哈里森故作姿态引出《杀戮地带2》的现场反应也没有预想得那么激烈，平心而论这段演示还是相当不错的，尤其是开场阶段的气氛与E305上演示的那段别无二致，当然即时演算的画面肯定不如CG来得那么精细，但就我从现场的第一感觉来看，《KZ2》要比昨天《HALO3》要热闹一些。

会后索尼还在发布会隔壁准备了盛大的试玩酒会，伴随着摇滚的音乐和更摇滚的灯光，记者们在免费酒水和餐点的陪伴下随意试玩PS3和PSP的最新游戏，在门外索尼还准备了一点简单的午餐，以供已经奔忙了一上午的记者们填饱肚子。不过我没有太多的时间来享受美食，更多的采访任务还在后面等着我，匆匆塞了个热狗后就离开了索尼电影制片厂。

这里顺便再说说第三天下午那“短小精悍”的Konami发布会吧，发布会伊始，大概是第一次在这种场合发言的新任Konami国际事务主管在演讲台上紧张得差点结巴起来，用文字干巴巴地介绍了一堆音乐游戏之后，推出了发布会第一个重头游戏《寂静岭5》，结果大屏幕的演示只放了一个LOGO就结束，让人感觉有点受骗。继而小岛秀夫登台，大谈自己对E3的感情已经对E3回归的渴望，然后便开始播放《MGS4》的最新预告片，我原以为还会和去年一样，在Konami本社播放的版本会与索尼发布会播放的版本有所区别，结果两者一模一样。我看了看时间，发布会才刚开始10分钟，这么早就拿出《MGS4》“暖场”，难道说后面还有更加令人震撼的消息？没想到影片放完之后，场内灯光大作，主持人宣布发布会结束……我晕，要知道这发布会才开始15分钟啊，这也太忽悠人了吧？

最后说明一下，其他召开发布会的大牌厂商还有EA、Ubisoft、Midway等，不过最终因为时间冲突的原因，我无法悉数参加，多少还是有点遗憾的。这种时候巴不得自己变成哪吒才好……


■我身后就是这次展会的试玩现场，稀稀拉拉的人群让试玩不再有排队之苦，但响起往年那热闹的场景，总觉得少了点什么。



专访！专访！专访！



■彼得·摩尔的表情非常丰富，可此时他心里想的也许是去了EA该做些什么吧？

这次E3之行最大的收获莫过于微软帮我安排的微软娱乐事业部三大巨头的专访了，这不仅对我们来说是第一次，对于这三巨头来说也是第一次面对国内媒体，这让我深感荣幸。

罗比·巴赫的专访安排得最早，在我的印象中，这位整个微软娱乐事业部的带头大哥已经很久没有在媒体上露过面了，所以当我和他见面的第一句话就是"我很久没有在媒体上看到过你了，相信你一定有一个大项目在进行吧？"，罗比·巴赫听到后哈哈大笑。

在与罗比·巴赫的交谈中，可以看出他是一个非常随和的人，一点也没有高官的架子。例如我们进门的时候，他邀请我们坐在沙发上，而自己从书桌旁端了一个椅子坐下。后来的采访中，虽然很多回答能听出来是比较"官方"的措辞，但他对待中国媒体的态度是非常真诚的。交谈中还聊到了他的家庭、他的儿子和他的女儿，这时他的眼睛都在放光。原定半个小时的专访延长了将近20分钟，这也是三个专访中惟一的"加时赛"。

Shane Kim对于国内玩家来说可能不是太熟悉，甚至连我都不知道这位韩国佬的中文名字该怎么写，大概是一直生活在美国的缘故，他那一口流利的不带任何口音的英语倒是让我印象深刻。Shane Kim对大家也很客气，也许是由于同是黄种人的缘故，之间多少会有点亲切感吧。作为微软游戏工作室的副总裁，他掌握着X360主机的命脉——游戏软件，只要是通过微软游戏工作室制作或者发行的游戏，都需要通过他这一关。在对他的采访中，我故意绕着弯子问了个有关MGS的问题，想打探一下《MGS》是否有可能跨平台到X360上来，Shane Kim的回答倒是很干脆："我们不想做一个复制者，Konami是可以把《MGS4》拿到X360上来的。"不过本次E3上并没有令人震惊的消息出现。

最后一个专访便是大名鼎鼎的彼得·摩尔，不过在我写下这段文字的时候，彼得·摩尔已经辞去了微软娱乐事业部副总裁的职务，这也让我成为了第一个同时也是最后一个专访身为微软娱乐事业部副总裁的彼得·摩尔的中国媒体记者，记得后来回国整理采访资料时得到他离职的消息，真是不知道该哭还是该笑。彼得·摩尔属于那种一看上去就非常善于面对媒体的人，不仅谈吐间分寸拿捏得非常好，表情和手势也非常丰富，比起他的前面两位同事来，相信所有记者应该都会更喜欢他一些。我也把一些比较"棘手"的问题抛给了他，例如E3开幕前几天罗比·巴赫抛售微软股票、微软的掌机计划等等，彼得·摩尔都十分的当地给予了答复。最后与我合影的时候也十分亲切地搂住我的肩膀，你不可能拒绝这个可爱的带着牙套的老头儿。

除了这三个单独安排的专访外，我还参加了多个微软的内部游戏演示会，例如《光环3》、《光环战争》、《质量效应》、《PGR4》、《失落的奥德赛》等等，而最幸运地就是在《失落的奥德赛》演示间偶遇了坂口博信先生。当时走进房间的时候，他一个人低头看着笔记本坐在房间的角落里，我根本就没有注意到他的存在，等大屏幕上的内容播放完毕后，他才走到前台来，让房间里的记者大喜过望。他回答了不少记者的提问，而我将一个"您最喜欢哪一代《FF》"的问题留给了他，坂口博信微微思索了一下，非常坚定地告诉我"《最终幻想》第一代"。

顺便说一句，财大气粗的微软包下了圣塔莫尼卡海边的整栋Viceroy Hotel作为他们员工休息以及各种商务会议的地点，而任天堂、索尼还有其他一些厂商则集中在Viceroy Hotel斜对面不远的另一家酒店，相比之下相形见绌。


■Shane Kim是一个非常有自信的人，谈吐中对于微软游戏工作室的未来抱有极大的信心。

一些不爽和遗憾

在美国的那几天里，每天早上起来的第一件事就是打开电视听一听CNN和NBC的新闻，并且连续好几天都听到了有关中国的新闻，可惜的是这些新闻没有一条是正面的报道。　某个早上的新闻专题还做了一个"China-Free-Year"的多方对谈，对谈中呼吁美国人来一次"China-Free-Year"的活动，意思就是"一年里不买任何Made in China的东西"，以抵制质量状况愈下的中国制商品，尤其是食品。不过节目里也得到一个共识就是，现在你在美国超市里想买不是Made in China也不是容易的事情，尤其是食品和生活用品方面，来自中国的价廉物美的商品挤满了大大小小的柜台，根本没有来自其他产地产品的生存空间。

在后来与罗老师的聊天中得知，除了我看到的新闻外，今年早些时候还发生过两次比较大的因为"中国造"产品引发的纠纷。第一次3月份左右的时候，一种中国品牌的宠物食品，因为质量问题导致美国人几乎都不买中国品牌的宠物食品了；第二次是5月份左右的时候，因为一种中国品牌的牙膏二甘醇含量超标，一时间在美国乃至全球都抵制"中国造"的牙膏，就连高露洁等美国品牌也因为部分产品在中国生产而遭到抵制。罗老师说，今年在洛杉矶最大的货运港，因为以上事件造成的影响，外加人民币对美元汇率的升值，来自国内的货运量减少了三分之一，并且有成批成批的来自国内的货物滞留在港口无人提取，买家不要中国货，卖家又不可能拖回国，其他国家也不要这些东西，只能任它们在港口风吹日晒，白白浪费掉。这是在美国遇到的最不爽的消息了。

而说起遗憾，更多地还是对E3的遗憾，由于改革，以往那喧闹的E3秀场变成了各大厂商关门闭户的内部会议，整个E3的性质发生了变化，虽然从新闻的信息量和专业性上来说对我们没有什么损失，但眼看着往日华丽的E3变成了那个破旧飞机棚里的小集会，不免有些唏嘘。


■展会最后一天，已经疲劳得笑都笑不出来了……

最后一天晚上，和罗老师一起吃了一顿晚饭后，罗老师驱车将我送往机场。望着灯光璀璨的洛杉矶，多少有一些依依不舍。失去了E3的洛杉矶依旧光彩华丽，而失去了洛杉矶的E3则变得前途迷茫。与罗老师告别的时候，他问我明年还来不来，我说只要E3还在，我们肯定会来。深夜11点，洛杉矶国际机场繁忙得连登机的队伍都排到了机场外，而我的思绪却早已飞回了国内，E3结束了，但合刊还要拼上几天……

文 邪魔天使　美编 anubis

Trusty Bell ~ショパンの夢~

第四章 华丽大圆舞曲

“非常感谢你的救命之恩。”肖邦对眼前这个看上去气质高贵举止优雅的青年道谢道。

“不用。”青年摆了摆手向肖邦投以友善的微笑。

“但是这样太过意不去了……”波尔卡有些不好意思。

“那不如我帮你洗盘子啊之类的吧，我虽然小但洗碗洗盘子还是可以的。”比特急忙对青年说道。

“你们还是好好休息一下。”青年婉拒了比特的好意开始自我介绍，“我叫库雷谢特，是这艘船的船长。”

“好年轻的船长……”沙尔莎托着下巴打量着这个自称船长的家伙，在她的印象中船长就该是独眼龙、一只手是钩子，完全与面前这位细皮嫩肉衣着光鲜举止有礼的青年大相径庭，“不会是假的吧……”

“呵呵。”库雷谢特对沙尔莎的怀疑毫不介意，在嘱咐了众人早些休息后离开处理一些船务去了。

与阿尔格雷特担心波尔卡一样，波尔图也很担心阿尔格雷特，但现在的状况是即使再担心也无济于事，只能祈求幸运之神降临到他们头上，毕竟自己也大难不死。越想越闷得慌，波尔卡决定到外面去清醒一下头脑，看了一眼已经熟睡的沙尔莎波尔卡不禁有些羡慕她大大咧咧的性格起来。

“啊，是肖邦先生。”来到甲板的波尔卡看见肖邦正一动不动凝视着水面，似乎在思考着什么，“你的梦还没醒吗？呵呵。”

“是波尔卡，怎么这么晚了还不睡？是睡不着？”波尔卡的话让肖邦回过神来。

“嗯，我很担心大家的情况。”

“波尔卡，还记得我以前跟你说的话么？”肖邦说道，“我说过世上所有的一切都在一点点褪色，但是自从我来到这里后好像一切都逆向而行了。”

“这是怎么回事？”波尔卡问道。

“比起我刚到这个世界来的时候，我觉得世上的一切开始变得越来越鲜艳，这是不是说明我所想的这个梦中世界正在一步步变得真实起来？但换句话说，这难道是我比世界褪色得更快的证明吗？与我们分开的那些人现在还好吗？我原来一直觉得反正这是梦里的世界，发生什么都没关系，但现在我却真的很担心他们。我现在强烈感受到我与这个世界密不可分的一体感了。”

“这不是很正常的事嘛。”波尔卡笑了一下说道，“担心自己的同伴这是很正常的事啊。”

“以前我生病的时候就觉得周围的一切都变得非常无聊，但自从我知道我活不长了的时候，那些细微的常人毫不在意的细微事物我却非常在意——暖炉里木柴燃烧发出的声响、野炊时的香气、小河中漂流的枯叶、下雪时的声音……”肖邦略微沉思了一下继续说道，“现在想起来那是因为我已是将死之身，一切都开始飞速地褪色了，就像艾米莉娅一样……”

“艾米莉娅是谁？”波尔卡问道。

“我妹妹。”提到自己的妹妹，肖邦露出了心痛的神色，“她和波尔卡你一样是14岁，但因为肺结核已经去世了。”

“和我一样是14岁……”

“你知道吗，你只能接受一个无法逆转的命运，这有多痛苦？即使拥有许多的梦想与希望……”说到这里，肖邦的表情由黯然变得有些愤怒，“为什么上帝要这么做？为什么要夺走人的生命？艾米莉娅……”

“无论谁都会死去，艾米莉娅和我不过是比其他人早了点而已。而且艾米莉娅不是还活着吗？她活在肖邦先生的心中，还有你的音乐中，以及听了这些音乐而被震撼的世上所有人的心中。”

肖邦惊讶地看着眼前的这位少女，他不敢相信这样的话会从一个只有14岁的少女口中说出，但如果换成是他的艾米莉娅的话也许会说出相同的



话嘛。从某种意义上说艾米莉娅和波尔卡是如此的相似。

"艾米莉娅会乘着自己哥哥所作的旋律永远在后世的人们心中旅行，我觉得这是多么美妙的一件事啊，人生如此还需要其他东西来证明吗？"

"谢谢你，波尔卡。"肖邦脸上的阴郁终于消散了一些，"和你说话就像在和艾米莉娅说话一样，我想艾米莉娅也会跟你说得一样吧。谢谢你，你教会了我一件很重要的事情。"

肖邦嘱咐了波尔卡早点休息后回自己房间去了。

"肖邦先生，其实你才是个不可思议的人呢。"看着肖邦的背影，波尔卡轻声说道，"自从我与你相遇后想法也有些变化了，以前的我不知不觉中被过去所束缚，对于马上就要死的人而言，考虑未来真的是一件痛苦的事。但是你不是说过这个世界是你的一场梦吗？一开始我觉得这不过是开玩笑，但如果是真的话，那是多么美妙啊。我发现相信你和相信未来是一样的，这样我就可以更加向前看了，特别是对于像我们这样能够使用魔法的人而言……事实上是你教会了我最重要的东西。"

"啊！"一阵猛烈的摇晃让波尔卡大吃一惊，回过神来才发现有一艘怪异的船靠在了旁边，刚才的撞击显然是这艘船所为了。抬头望去一面鲜红的画有白色骷髅的大旗挂在那艘船的桅杆上，看上去让人觉得很不舒服。

"发生什么事了！"所有人都从房间中慌张地跑了出来。

"是海盗船。"库雷谢特看着那面旗帜紧锁双眉。

"我们不如帮船长一下吧，好歹他收留了我们。"波尔卡对肖邦说道。

"嗯。"肖邦点了点头。

"哇，这次是真的海盗！肯定有带眼罩钩爪的船长，而且一定有很多宝物！"在这个时候还如此兴奋的估计也只有沙尔莎这家伙了。

库雷谢特本来还想劝阻，但肖邦一行决意已下，虽然抱着不同的目的，但他们还是跳上了对面那艘海盗船。

与平时碰到的怪物相比海盗们要狡猾得多，战斗也显得极为棘手，再加上船的摇晃，很难掌握平衡。

"呀！"波尔卡没有站稳摔倒在地。

"你没事吧。"肖邦赶紧将波尔卡扶了起来。

"咦，这个形状奇怪的石头是什么？"沙尔莎从地上捡起一个勾玉状的石头，看来是从波尔卡身上掉出来的。

"其实我也不知道什么时候有了这块石头。"波尔卡说道，"据母亲说在我四岁的时候就拿着这块石头了，而且还很珍惜的样子，她让我扔掉但我一直没扔。好像我说这是我最喜欢的人给我的礼物，绝对不会丢掉。"

"哇，四岁就有男朋友了，好厉害。"沙尔莎很是羡慕。

"我总觉得这是件很重要的东西，所以一直保留到了现在。"沙尔莎将石头还给波尔卡，自己已经陷入对罗曼蒂克无限的遐想中。

"知道了知道了，快走！"比特在她眼前拍了一下手将她拉回现实世界，"现在可不是花痴的时候！"

帮助船长击退了海盗，库雷谢特将他们带到了巴洛克境内，不过让所有人更吃惊的事情还在后面，原来这个看上去有些柔弱的青年居然是巴洛克的王子。作为谢礼，库雷谢特王子邀请众人前往他的宫殿，并还要举行一个舞会来欢迎这些远方的朋友。

处于北方的巴洛克一年中很长一段时间都会笼罩在美丽的雪景中，这对于生活在温暖地带的波尔卡很是新奇，但现在她并没有太多的心情来欣赏这美丽的雪景，她心中所牵挂的依旧是那个叫阿尔格雷特的少年。

"啊，原来在这儿。"比特看到在花园中的波尔卡高兴地叫道。

"对不起，比特。"

"没什么啦。不过最近波尔卡姐姐一直都盯着花看，没关系啦，大哥他们一定没事。"看波尔卡心神不宁的样子，比特猜到她是在为阿尔格雷特的事情担心，"那种小事难不倒大哥的。"

"嗯，一定没事，谢谢你，比特。"比特的话让波尔卡安心不少。

"不过……不知为什么，我想起了一些不好的事情。"似乎想到了什么，比特有些担心。

"怎么了，比特？"

"没什么。"比特摇了摇头岔开了话题，"我先进去了，波尔卡姐姐也快来哦，舞会马上就要开始了。"



贵族的舞会让来自乡下小镇的波尔卡和比特大开眼界，从未见过如此盛大场面的他们连舞步也变得有些僵硬了。

"大家都跳得好棒。"终于有些受不了那种压力，波尔卡和比特从人群中退了出来，在一旁稍作休息，但现在他们也没心情再重新踏入舞池了

"不好了不好了！快去船长那里！"沙尔莎慌慌张张大叫着跑过来让比特和波尔卡以为发生了什么大事。

"对方可是巴洛克的王子，还是别也用船长这个称呼吧。"波尔卡说道。

"为了答谢肖邦先生的表演王子一定会设宴款待我们，去晚了就划不来了！"沙尔莎焦急地催促道，不过这让波尔卡和比特哭笑不得，还以为是

剧情解惑

■ 肖邦梦中的世界

《肖邦之梦》中的故事发生的舞台是肖邦的梦中世界，是他在巴黎临终前所看到的世界，波尔卡、阿尔格雷特这些人物都是肖邦在梦中创造出来的人物，他们所生活的10年时间不过是肖邦的梦中的一个设定而已。但是随着肖邦在梦中的旅行，这些梦中人物开始有了自己的情感，他们开始重新审视自己的存在价值。

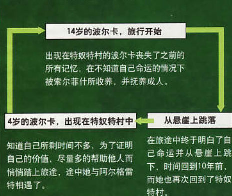
■ 在梦中世界中不断重复的波尔卡之旅

在肖邦所创造的梦中世界中有一个很重要的规则，那就是梦中世界每经过10年那么时间就会回到最初重新开始，也就是说波尔卡他们的旅行至今起码已经经历了几万次以上。故事中关于这个轮回在切罗之树所绑着的签以及阿尔格雷特送给波尔卡外形奇特的石头等情节中都有暗示。梦中世界的轮回如右图"肖邦的梦的构造"，当波尔卡从悬崖上跳下去后除了在切罗之树那里的老婆婆拉尔戈以外所有的一切都会回到10年前，与此同时，除了拉尔戈以外的人物都会丧失记忆。

从这个命运的轮回我们可以看出波尔卡的人生是在不停反复中度过的。为什么波尔卡是关键人物，为什么这次的轮回就是结束，一切都受到创造了这个世界的肖邦的巨大影响。


▲在梦中世界里不会轮回的切罗之树上系满了过去波尔卡抽过的签。

■ 肖邦的梦的构造







什么了不得的大事，谁知道居然是吃……算了，按沙尔莎这家伙的习性她这么说也不奇怪了。

来到库雷谢特的房间肖邦已经在里面了，而库雷谢特的身旁还坐了一位气质高雅的女性，虽然看上去有些弱不经风，但从她眼中的镇定、坚毅可以看出这个女性并不是个花瓶似的人物。

“大家都到了，我来介绍一下，这位是赛蕾娜缇，她旁边的是梅努艾特。”库雷谢特向大家介绍道，而梅努艾特显然应该是趴在赛蕾娜缇旁边的那只可爱小狗了。

“初次见面，我叫赛蕾娜缇。”女性很有礼貌地向众人问好，没有一点因为身分原因而高高在上的感觉，这让众人立刻就对她产生了好感。

“其实我叫大家来是想让大家听听我的意见，这也是代表巴洛克整个国家的意见。”库雷谢特说道，“华尔兹伯爵使用矿封药想让全国的人民变为不惧怕死亡的士兵，并建立强大的军队，当他们准备好的时候一定会来进攻巴洛克。万一巴洛克和弗尔特交战，那势必会把无辜的人民牵扯进来。”

“把人民牵扯进来自然不行，那你打算怎么做呢？”肖邦问道。

“我之前想如果只将华尔兹伯爵暗杀了那就解决问题了，所以我就提出与激进曲组织合作。”

“但我反对。”赛蕾娜缇发话了，“这和与弗尔特发动战争没区别，我们这么做和华尔兹伯爵有什么两样？历史只会如此反复下去，就算我们杀了华尔兹伯爵那又怎样，还有第二个、第三个华尔兹伯爵出来。而且有反政府势力介入这件事曝光，那么背上污名的就是巴洛克一方了。”

“原来如此，对照迄今为止的历史，人类不过是在重复相同的错误而已。如果这么做又会出现不怀好意的人。”肖邦说道。

“为什么人们总是会忘记这么重要的事呢？”比特问道。

“因为时间会让我们忘记辛酸与悲伤，所以我们会活下去。”肖邦说道，“就像写在沙子上的字一样，风一吹就会消失，但是……”

“但是总有一些事情是无法忘记的。”接过肖邦的话，波尔卡说道。

“你们认识基尔巴先生吧？”赛蕾娜缇问道，“我希望你们能帮我传一句话——巴洛克不用与他们合作了。华尔兹伯爵无论多狠辣，但他也应该不想发动战争吧。这件事不正是因为心中疑神疑鬼而发动战争最好的例子吗？”

“赛蕾娜缇……你说得对，所以我……”听赛蕾娜缇这么说王子自言自语地不知道在说什么，而且他似乎有所决定了。

“怎么了？”比特好奇地问道。

“没、没什么。”库雷谢特岔开了话题，“不仅是表面，我们必须实现真正的和平，但照现在弗尔特的情况我无法离开巴洛克。你们能帮我转告基尔巴让他不用再支援我们了么？我知道这么说有些强人所难。”

“没关系，大哥他们肯定也在找我们，我们回到利塔尔丹特说不定就能碰到他们的。”比特说道。

“嗯，出来这么久母亲肯定很担心了。”

“我也担心玛齐那家伙，她一贯笨手笨脚的……”

“那么就这样决定了，我们先回利塔尔丹特，如果阿尔格雷特他们没事的话肯定也会去那儿的。”肖邦作出了决定。

走出皇宫必须要翻过夏普大雪山才能到达利塔尔丹特，对于这些生活在温暖地带的人而言的确是不小的考验。

“唔……鼻涕流不停……”拼命将流出来的鼻涕吸回去，沙尔莎已经双脚打颤毫无知觉了。

“正好前面有座小屋，我们进去休息一下吧。”肖邦看到前方不远的地方有一个专为上山的人准备的小屋兴奋地说道，他的话让大家精神了不少。

“咦，这么高的山怎么会有鸢飞过？”比特无意中看了眼天空，发现一只白鸟飞快地从眼前飞过。

“不对，那是鸽子，奇怪，这么寒冷的山居然有鸽子。”波尔卡有些奇怪，而且更奇怪的是鸽子所飞的方向是皇宫的所在地。

“是吗。库拉贝丝被那男人迷住了？哼，不过反正她也逃不出间谍的命运。”从隆德那里听到库拉贝丝死亡的情报，华尔兹丝毫不为之动容，“算了，只要无限制造狂战士就不需要在激进曲里面插间谍了。”

“那巴洛克方面没什么事么？”

“在没做出更强力的矿封药之前贸然进攻的确麻烦。”华尔兹伯爵敲了敲头，“即使结婚成为巴洛克的人，但怎么说也是弗尔特的公主，对于巴洛克而言最适合担任不让战争爆发的角色，但也绝不会将弗尔特引向不利的局面。现在风牙应该在阿果果村寻找发光的阿果果，隆德，你去看看是怎么回事，如果他还在拖拉那就给他点惩罚。”

“哇好暖和。”玛齐将壁炉的柴禾点燃，一股暖流迎面扑来，全身的血液似乎也随之苏醒。

“这里的感觉好熟悉，就像特奴特的家一样……”暖和的房间让波尔卡也觉得很舒服，“哎，什么？”

一个情景忽然印入了波尔卡的脑海，如此突然，就像是不按照自己的意识自动出现的一样。

“每个人的心中都有一颗宝石噢。”那是母亲的声音。

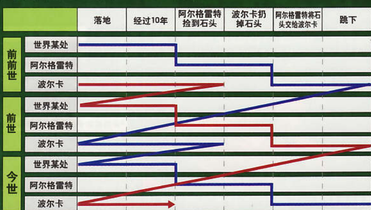
“宝石？”那是四岁时的波尔卡。

“嗯，信赖之石。有的人的信赖之石会闪闪发光，有的人不会。但不管是谁都会有，你的信赖



阿尔格雷特所给的形状奇特的石头的真相

在特奴特村的山丘上阿尔格雷特送给波尔卡的奇怪形状的石头实际上是上次旅行中波尔卡从山崖上扔下去的石头。扔到海里的石头随着波尔卡从悬崖上跳下去也经过了10年时间，之后它在海中漂流最后来到利塔尔丹特的海边。波尔卡从阿尔格雷特那里得到石头，并带着它回到10年前，然后与石头一起成长，这个流程请参考下图，从图上我们就能看出波尔卡几乎是一直拿着这颗石头进行轮回的。



对妹妹的思念而引起的轮回

现实世界中肖邦的妹妹艾米莉娅在她14岁的时候去世了，肖邦一直对自己无法帮助妹妹而感到自责，这种心情投映到梦境中就创造出了波尔卡这个人物。因此波尔卡和艾米莉娅一样，背负着在14岁就会死去的命运。肖邦没有见过15岁的艾米莉娅，所以波尔卡也不会有15岁甚至以后的样子，也就是说波尔卡只能以肖邦记忆中4岁到14岁的艾米莉娅的样子不断重复，这也是梦之世界轮回的理由。

但是这次随着肖邦自己出现在了梦之世界中情况发生了微妙的变化，其中一个就是抽签的结果。至今为止波尔卡抽到的签都是大凶，但这次却是一张白纸，看到这个的波尔卡想到“今后的人生就是一张白纸，所有的一切都要由自己的意识来决定。”并且在此之前波尔卡从悬崖上跳下只是命运的安排，而这次她是以自己的意识从悬崖上跳下去的。

现实世界中肖邦的妹妹因患上了当时的绝症肺结核而去世，所以在肖邦的记忆中只有她4岁到14岁时的样子。





之石会发光吗？”母亲温柔地问波尔卡。

“那个……那个……我悄悄把母亲做的糕点吃了，所以……不会发光了吧……对不起。”波尔卡的声音越来越小。

“呵呵，果然是你。”母亲笑了出来，“但只要你诚实地说出来那就没关系，它还会发光的。”

“但我还是有些担心呢，对了妈妈，现在还来得及么？如果我做好多好多好事还会发光么？”波尔卡问道。

“当然。”

“好，从明天开始我会努力的！”

“是明天吗？”母亲看着心爱的女儿，但神情却是那么严肃，“你……你的信赖之石一直在发光，而且太亮了……正因为太亮了，会不知不觉将你引向必须要照亮的黑暗，到时，大海的深渊会出现在你的面前。如果填满黑暗的海底的人不仅仅是你的话……如果让其他人来代替你……这个光辉会变暗淡吧……”

“怎么了，波尔卡姐姐！”比特见波尔卡恍惚的样子焦急地问道。

“没什么，只是有些头晕。”

“看来是我们爬到很高的地方了，空气稀薄了。”肖邦说道，“还是赶紧休息一下吧。”

“嗯……”波尔卡点了点头，但刚才母亲的话就像是在耳边说的一样，是如此清晰，“我会被引向必定照亮的黑暗……大海的深渊会出现在我面前……”

大雪山之后是炎热的火山，这样的温差的确让人受不了，前段时间还在为壁炉的温暖备感幸福的沙尔莎在接触到火山的热浪之后就开始咒骂起来。

“呼，终于出来了。”沙尔莎长呼一口气，擦了擦脸上的汗，“咦，这不是阿果果村么！”

看到熟悉的树木和草地，沙尔莎惊喜地大叫起来。

“啊，那是不是玛齐！”比特眼尖看到一个紫发少女正在采蘑菇。

“啊，姐姐！”玛齐听到声响转过身，第一眼就看到了自己那个戴着海盗帽子的姐姐。

“小妹，你不在我身边你老姐我真担心。不过这次真的碰到大事情了，又被关进牢房，又是爬雪山的。”

“啊，姐姐，快看！”玛齐直着沙尔莎的背后惊呼道。

“有什么东西比你姐说的话还重要的……啊……”沙尔莎埋怨道转过身，但当她看到眼前的一切时也惊呆了。在草地上有无数光点围在了波尔卡的身边，“啊，阿果果在发光？我还是第一次看到发光的阿果果。”

“这次一定要拍下来。”比特慌忙去拿相机。

“我真是好运，为了打听会发光的阿果果到了这里，没想到就撞上了。”一个熟悉的声音响起，那个戴着单片眼镜的青年从树林中走了出来。

“是你！”肖邦一见是风牙立刻警觉起来。

“肖邦先生你认识他？”比特问道。

“我们在阿果果森林碰到过，被他袭击了。”波尔卡说道。

“呵呵，有这事？我不记得了。原本打算问你们发光的阿果果的事，如果你们知道就不会为难你们，但现在看来没那个必要了。现在我就让你们解脱吧，你们已经没用了。”

“唔……”见风牙拔出了剑所有人也蓄势待发。

虽然风牙很强大，但毕竟双拳难敌四手，在所有人的反击下最终还是被打败了。但他们并没有察觉到这一切已经被隆德看在了眼里。

“只在那个女孩的周围发光？那女孩到底是什么人……不管了，阿果果的秘密已经知道了，看来关键人物就是那个女孩……”

风牙的出现让大家紧张了一下，接下来众人决定分头行动，沙尔莎与玛齐留下来继续观察，而波尔卡决定回特奴特村看望母亲，而肖邦与比特则前往利塔尔丹特与比特他们会合。

巴洛克，皇宫。

“啊，那里有只鸽子。”看见一只白鸽站在桌子上赛蕾娜缇惊喜地说道。

“是啊，真少见，在这么寒冷的地方居然能看到鸽子。”库雷谢特附和道。

“咦，它脚上貌似绑了什么？”赛蕾娜缇忽然看到鸽子的脚上绑了个小圆筒。

库雷谢特走过去将圆筒的盖子揭开，从里面拿出了一张纸条。

“是什么？”

“啊，没什么。”库雷谢特笑着对赛蕾娜缇说道，但纸条上的内容却让他怎么也笑不出来，因为上面写着“赛蕾娜缇是间谍”……



让轮回结束的肖邦其心境变化

因为艾米莉娅的记忆，波尔卡永远也无法长到15岁，这也是轮回产生的要因。但是这次轮回结束了，这是因为肖邦自己亲自参与了旅行，在旅途中他的心境产生了变化。

一开始肖邦对梦中世界的一切都是冷眼旁观的，对于自己所创造出来的梦中世界的人物其行为一点兴趣都没有，但是随着与波尔卡的相遇他知道了梦中世界的人和现实世界一样都是根据自己的意识而生活的，因此肖邦对到底哪个世界才是真实世界产生了疑惑。为了找到答案肖邦决定与波尔卡他们一同旅行，而随着旅行的进行他开始想将些同伴和这个世界作为现实世界人和事物而接受。在旅途的最后为了确认“巴黎的世界”和“有波尔卡他们在的世界”到底哪个是现实世界肖邦向众人宣战。如果这个世界是场梦，那么即使打倒了同伴也没关系，但肖邦并没有打倒他们，并认为“波尔卡他们所在的世界才是真实世界。”但是，之后看到波尔卡从悬崖上跳下去以及阿尔格雷特悲伤的样子时肖邦明白了，那就是“关心同伴的心情与在巴黎弹钢琴时的心情都是真实的，并没有区别，不需要区别梦和现实，正确答案并不只有一个。”这种想法也对肖邦思念艾米莉娅的心情产生了影响，他认为“眼睛能看到的生命和事物只是真实的一种，生命的形式并不只有一个样子，艾米莉娅会一直活在自己心中。”这样一来波尔卡终于可以长到15岁以后了，轮回也结束了。



肖邦的心之轨迹

相信自己的梦

在特奴特村肖邦遇见波尔卡，肖邦坚信不疑她是自己梦中的人物，并说自己知道波尔卡心中所想。

产生怀疑

肖邦在特奴特村并没说对波尔卡心中所想的事情，而且在旅途中这个梦之世界越来越有真实感，于是自己的原先的想法开始有所动摇。

发起挑战确认自己

肖邦为了确认到底哪一个世界是真实世界向同伴们挑战，这个时候他对同伴已经非常信任了，他认为“打倒最重要的同伴那么自己的心就不会软弱。”

觉悟梦与现实无法区别

被同伴击败的肖邦感到梦中的世界才是现实世界，但他很快就意识到其实没有必要将梦与现实世界区别开来，因为无论哪个世界都是一个现实。

第五章 夜想曲

“好晚啊，比特。”当比特爬到他与阿尔格雷特的秘密基地时，阿尔格雷特早已在那里等他了。

“太好了，大家都没事。”看到阿尔格雷特没有大碍，肖邦也很高兴。

“……”但比特的表情却并没有丝毫的高兴而是愁云满布。

“怎么了，大哥，有谁受伤了？”比特问道。

“事实上……”阿尔格雷特将大家分开后发生的事情告诉了两人，当然，也包括库拉贝丝去世的消息。

“居然发生这样的事……库拉贝丝好可怜……”

“是啊，她一直被烦恼所纠缠。”肖邦叹了口气，虽然大家与库拉贝丝相处的时间并不长，但库拉贝丝的成熟稳重还是给人留下了不错的印象。

“基尔巴现在去巴洛克城了，他说那里有他认识的人，但不知道是不是和库拉贝丝有关。”阿尔格雷特说道。

“那其他人呢？”肖邦问道。

“维奥拉说回去先看看她的山羊，然后会去沙尔莎的家，因为你们可能在那。”





“那法尔赛特现在怎样了？”

“不知道。”阿尔格雷特摇了摇头，“库拉贝丝死后就没看到她的踪影了。”

“失踪了？”

“嗯，大家找了好久，但还是没找到。也许她觉得库拉贝丝的死自己也有责任吧。”阿尔格雷特沉默了一下，对肖邦说道，“好了，过去的事再怎样也无济于事了，在维奥拉他们来之前大家休息一下吧。”

走出阴暗的密室呼吸到外面的空气让众人的心情稍微有了些好转，忽然他们看到在教堂前聚集了很多人，看他们神色紧张地讨论着什么。

“发生什么事了？”

“去看看。”阿尔格雷特向比特示意去看个究竟。

“貌似教堂地下发出了怪声……”大家纷纷议论着近日来教堂发生的怪事，不禁毛骨悚然。这里以前是海盗袭击时的避难场所，地下有个很大的空间。

“不会是老鼠的声音吧。”阿尔格雷特摇了摇头自言自语地说道。

“啊，小鬼，是你！”面包店的大婶看到阿尔格雷特叫了起来。

“原来你们是小偷！”村民听大婶这么一喊都围了上来。

“正好，这个任务对你们而言再合适不过了，你去看看下面到底有什么。”大婶叉着腰对阿尔格雷特命令道。

“是啊，你们给村子带来这么多麻烦，现在该是报恩的时候了。”

“这……”阿尔格雷特很是为难。

“大哥，先答应他们，然后再想办法。”比特小声对阿尔格雷特说道。

“好、好吧……”阿尔格雷特不得不答应了下来。

一进教堂就有人对他们大喊起来。

“阿尔格雷特！还好吧！”

“沙尔莎！”一看原来是维奥拉和沙尔莎、玛齐两姐妹已经到了。

“正好，我们需要你们帮下忙。”肖邦看到她们说道，“帮我们击退怪物。”

“呃……”一提到怪物沙尔莎就浑身不舒服，她可不喜欢和这些奇怪的家伙打交道。

“知道了，难怪外面围了这么多人。”维埃拉倒是很爽快地答应了下来。

“那好，这里就交给你们了。”阿尔格雷特看维奥拉答应了松了一口气。

“大哥你要干嘛？”

“这里已经有这么多高手，我觉得应该不需要我了，拜托了。我有事要办，明天早上坐第一班船去巴洛克。我去接波尔卡，明天大家在利塔尔丹特港集合吧。”阿尔格雷特说完一溜烟就跑出了教堂，只留下已经惊得说不出话的众人。

“大哥太狡猾了！”过了好久比特的叫声才打破了沉寂。

“切，我才没时间陪你们玩。”阿尔格雷特一脸坏笑，“嗯？”

一个一闪而过的奇异光芒吸引了阿尔格雷特的注意，他从海滩上捡起了一块外形奇怪的石头。

“好奇怪的石头，是浪打上来的？”虽然阿尔格雷特没收集石头的喜好，但一想到可以向沙尔莎他



最终决战的结果

为了证明自己的内心提出挑战

肖邦败北	肖邦胜利
因为没有打倒信任的同伴承认梦中世界是现实存在的。	因为打败了信任的同伴承认这个世界果然是一场梦。
肖邦没有回到现实世界。（在巴黎死亡）	肖邦回到现实世界。（在巴黎继续活着）

《肖邦之梦》想要传达的另一个信息

游戏中除了肖邦最后说的那句“生命的形式并不只有一种”以外还有另一个想传达给各位玩家的信息，那就是提出了对现代社会歧视、偏见等社会问题。在游戏中出现的各种道具很多都象征了现代社会问题，而在游戏结尾处波尔卡跳下悬崖时是情节中提出了更多的现象。在本作中许多东西都是带有深刻含义的，如果有机会大家可以再玩一遍游戏去深刻体会其具体的含义。

本作中所使用的比喻	
镜天花与死灯花	相同的东西但因为看的人不同进而给人完全不同的印象，这是表现了歧视、偏见等问题。
矿封药	虽然方便但却给人民以及世界带来了不好的影响，这个比喻暗示的是排气机动车。
月亮的美丽与起伏的海水	金钱、虚荣、权力的诱惑带来了人们内心的动摇。

《肖邦之梦》Q&A

Q 索尔费什知道什么？

A 波尔卡的命运。

索尔费什扮演着波尔卡母亲这个角色，在波尔卡的成长中一直在身边守护着她。从她的多次颇具含义的话里有人也许觉得在轮回中她没有失去记忆，但事实并不是这样，当波尔卡从悬崖上跳下去后她也回到了10年前。那么为什么她能指引波尔卡呢？是因为她有特别的能力，能够听到关于波尔卡人生的一些告示。







们炫耀一番还是将石头放进了包里。

而比特那边也没办法，只好前往地下道去干掉那个烦人的怪物了。

“你说关键人物不是阿果果村的守护者？”华尔兹伯爵看着隆德好奇地问道，“差点把那女孩杀了，风牙、乔巴那两个笨蛋。”

“阿果果貌似只在那个女孩的周围才会发光。”隆德继续报道，“所以如果要想得到发光的阿果果看来要让女孩在旁边才行。”

“嗯……不管怎样貌似那个女孩能使魔法，看来命不长了，隆德，你去把她给我带来。”华尔兹向隆德下达了命令。

“属下明白。”向华尔兹伯爵鞠了一个躬，隆德无声无息退出了房间。

到达特奴特村已经是晚上了，阿尔格雷特知道这个时候波尔卡最喜欢在特奴特的山丘欣赏利塔尔丹特的夜景，来到山丘一眼就看到那个红衣少女正安静地坐在那。

“大家还好吗？”听到脚步声波尔卡就知道是阿尔格雷特。

“还好，利塔尔丹特有重要事要让他们处理。”阿尔格雷特说道，“明天我们坐第一班船前往巴洛克”

“嗯……”波尔卡点了点头，将目光又投向那绚丽的灯光，“这夜景以前更美，现在不知为什么没以前那么亮了。”

“是啊，以前每一盏灯更纯粹一些。现在这个时代如果看到如此耀眼，那只能说是人们心中的猜忌之心在燃烧而已。”阿尔格雷特坐在波尔卡身边坐了下来。

“猜忌之心？”

“嗯，人是在怀疑身边的人的情况下活着的，只有这样才能确认自己的心是在自己的身体里，才能证明心的存在。触摸到会魔法的人就会被传染不是很好的例子么？怀疑一般都是认真过度，一般我们称这种人叫傻子。啊，抱歉。”忽然意识到自己说错话，阿尔格雷特连忙向波尔卡道歉。

“没关系。”波尔卡笑了笑说道，“在这无聊的世界里投入很多精力来保持疑虑，如果大家能将这个力量用在其他地方该有多好，一定是个辉煌的人生。”

“不管是什么，内心的东西总是不容易发觉。我离开利塔尔丹特第一次见到就感觉到了，如果怀疑他人的心越强就会察觉不到身边真正最重要的东西。”阿尔格雷特看了一眼天空中的明月继续说道。

“就像这样，当街上的灯光太亮时，真正的更美的星空就看不到了。”波尔卡轻声说道。

“我一直想从这个悬崖上跳下去，这样的话就会有一个新的人生了。”波尔卡站起来走向悬崖看着下面漆黑的一片说道。

“等一下，波尔卡！”阿尔格雷特看波尔卡走到悬崖边吓了一跳。

“怎么了，阿尔格雷特，你那么紧张干嘛，你以为我真的会跳？”看阿尔格雷特如此焦急波尔卡笑了起来，“虽说我活不长了，但我不会这么做的。但是……你能真心阻止我我很感激。”

“波尔卡……”

“好吧，就让这个石头代替我跳吧。”波尔卡从包里拿出那颗勾玉状的石头，闭上眼许愿，“希望它能到海里去……嘿！”

“你扔了什么？”见波尔卡扔了一个东西出去，阿尔格雷特好奇地问道。

“我的宝物，当我的替身是不是很合适？不过是颗稀有的形状奇特的石头罢了。”

“我还以为是什么呢，原来是石头。啊，对了，说起形状奇怪的石头我刚才在利塔尔丹特的海边也捡到一颗。”说着阿尔格雷特拿出那颗石头将它递给波尔卡，“就让这颗石头代替你扔出去的那颗石头吧，我的这颗更稀有，形状这么奇怪。你绝不能扔噢，怎么说这也是我第一次送给女孩子的重要礼物啊。好了，明天我们港口见吧，别迟到了哦。”



“怎么……这难道是偶然？”看着阿尔格雷特离去的背影，再看看手中的石头，波尔卡不知道说什么，“这种形状奇特的石头居然有两颗……不，这完全就是一样的，这重量、这手感完全一样……但是这是我扔之前阿尔格雷特在海边捡到的啊。”

看着这颗石头，波尔卡良久说不出话来。

“并不是因为稀少所以是宝物，而是因为它是最喜欢的人送的所以才是宝物……这是阿尔格雷特送给我的相同形状的石头……这是我最喜欢的人送给我的宝物……是阿尔格雷特送给我的宝物……”波尔卡将石头紧握在手中，似乎明白了什么……

（未完待续）

从波尔卡的台词中让我们能够了解到的索尔费什

■**台词**：母亲，你用温柔所隐藏的东西我终于看见了，让我的记忆变得如此暧昧的是母亲你啊。

■**解释**：索尔费什知道波尔卡的命运，所以对于波尔卡从悬崖上跳下这件事是很同情的。因此她极力想拯救波尔卡，她一直教育波尔卡不要被命运所随波逐流，要有自己的思想。而左边第二句台词中第一个“错误的道路”指的就是波尔卡跳下悬崖这件事。

母亲，为了不让我走错道路你一直在守护着我。但我与母亲分别后我明白了，是你将我引向了错误的道路，是你对女儿的善良将我引向了错误的道路……

■**台词**：不，我不想回忆起来是因为我不想让母亲担心，也许是围绕在我心中的云雨在无意识的情况下将我自己封印起来了。

■**解释**：波尔卡自己从本能上知道自己的命运，但她为了不让母亲担心所以无意识地在逃避这个问题。为了让波尔卡摆脱这个想法，索尔费什一直在精心抚养着波尔卡。

■**台词**：但是，当越变越大时，那些小的真实就会看不见了，被街上的灯光而掩盖的真正的星星的亮光才是我记忆的碎片……

解释：因为索尔费什的善良（＝街上的灯光），让波尔卡看不到必须想起来的前世的记忆（＝记忆的碎片）。而对于不让波尔卡想起自己命运的这件事上，索尔费什做得可以说是非常完美。

Q 阿果果的光所表示的是什么？

A 信赖的光辉

故事阿果果被描写成一种不可思议的生物，当它们感应到信赖时就会发光，聚集在波尔卡身边的阿果果会发光就是这个原因。

Q 波尔卡领悟到自己的命运是什么时候？

A 看到切罗之树的签时。

在波尔卡从悬崖跳下的时候她说“如果对你说了的话，你一定不会带我到这儿来的……”，从这里就能看出她在到达悬崖前就已经知道自己的命运了。在切罗之树看到抽签的时候波尔卡就想起了在她身上已经定好的命运，而她也明白了今后该怎么做。

Q 呼唤4岁时的波尔卡的人到底是谁？

A 肖邦。

回到4岁时有个人在呼唤着波尔卡，这个时候叫她的正是肖邦，此时的肖邦其考虑方式已经发生了变化，并告诉她不必回到4岁了。

Q 波尔卡所说的“重要的人”指的是谁？

A 阿尔格雷特。

在波尔卡跳崖前她说“为了重要的人”，这个重要的人指的就是阿尔格雷特。解开这个谜的提示是在特奴特的山丘上阿尔格雷特送给了波尔卡一颗外形奇特的石头，波尔卡此时说“这是重要的人给我的宝物。”所以波尔卡跳崖也有可能是为了阿尔格雷特。

Q 阿尔格雷特的呼喊有什么含义？

A 梦中世界中的人知道信赖之石的存在。

在波尔卡跳下悬崖之后阿尔格雷特大喊“有信赖之石的人哪里不好了？”看到这里相信有很多玩家会为阿尔格雷特知道信赖之石（Trusty）感到惊讶，其实梦之世界的人都知道信赖之石是什么，他们认为“每个人都有信赖之石，它会照亮强大的人心中的黑暗”。但不管他知道这件事，这里最主要想表达的是即使波尔卡的信赖之石再强，但阿尔格雷特还是无法救她，他的呼喊是对自己的无力、悔恨的爆发。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 8 月 6 日～2007 年 9 月 27 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年08月03日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	756.83元人民币
100日元	6.35元人民币
100欧元	1037.05元人民币
100港币	96.69元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

本期发售表的主题是延期，近半个月来大作纷纷延期，《GTA Ⅳ》、《龙穴》、《寂静岭 起源》以及《枪神》等无一幸免，不过在截稿之前也传来了好消息，《天剑》终于将发售日敲定为9月12日，祈祷到时可千万别再延期了。8月上旬与中旬还是有不少游戏值得一玩的，其中X360平台的《生化奇兵》值得喜爱FPS的玩家关注，当然，前提是你要接受得了那人设……

荒野兵器 交叉火力 08.09

推荐度 B | PSP S.RPG | SCE | 无对应周边 | 4800 日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A

对于很多人来说，本作的出现是件意料之外的事，以传统RPG而闻名的"《荒野兵器》系列"居然将目标转向了S·RPG，它的最新作将会变成什么样，是即将面临的最大疑问。本作延续了前几作的风格，仍旧使用了HEX系统，在S·RPG这种走格子游戏中，毫无疑问HEX将会更加如鱼得水。游戏中还将出现多达16个通用职业及诸多专用职业供玩家选择，组合方式相当丰富多彩，佐佐木和美设计的人物及职业也各具特色，不管是系列FANS还是S·RPG爱好者，本作都同样值得关注。

最终幻想XII 国际版 08.09

推荐度 A | PS2 RPG | Square Enix | 无对应周边 | 6800 日元 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

本作是去年被评为满分的《最终幻想XII》的加强版。和原作比起来，本作的最大不同就是加入了被称为黄道十二宫的职业系统。游戏中玩家要为6名主要角色选择职业，职业的不同将影响到能够学习的技能，而不是像原作那样只要有LP就可以学会所有技能，而且选定职业后是不能改变职业的。除了职业的引入之外，游戏还对各种设定都进行了调整，使得游戏的平衡性更加出色，并且可以亲手控制临时同伴和召唤兽。此外游戏还加入了可以用3倍速度进行的高速模式，以及任意挑战BOSS的极限模式。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 8 月					
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	59.99 美元
21 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	59.99 美元
23 日	柏青嫂战国无双	山佐 DiGi ワールド SP パチスロ战国无双	Yamasa Entertainbent	SLG	5800 日元
28 日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	59.99 美元
28 日	高达无双	Dynasty Warriors: GUNDAM	NBGI	ACT	59.99 美元
28 日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99 美元
28 日	战鹰	Warhawk	SCEA	STG	59.99 美元
30 日	剑刃风暴 百年战争	Bladest Storm －百年战争－	KOEI	SLG	7800 日元
预定	先祖之魂 失落的传承（中英文合版）	Folklore －异魂传承－	SCEH	A·AVG	未定
2007 年 9 月					
3 日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99 美元
4 日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99 美元
4 日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99 美元
11 日	科林·麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae: DIRT	Codemasters	SPG	59.99 美元
11 日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99 美元
12 日	天剑	Heavenly Sword	SCEA	ACT	59.99 美元
13 日	无限地带 23 蓝色加兰德	メガゾーン23 青いガーランド	Compile Heart	AVG	6800 日元
14 日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99 美元
18 日	炽天使 2：二战绝密使命	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99 美元
18 日	极品醉车 2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	59.99 美元
27 日	亚迦雷斯特战记	アガレスト战记	Compile Heart	RPG	6800 日元
27 日	上古卷轴 IV：湮灭	ザ エルダースクロールズ IV：オブリビオン	Spike	RPG	7800 日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 8 月					
9 日	最终幻想 XII 国际版	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM	Square Enix	RPG	6800 日元
9 日	xxxxHOLiC～四月一日的十六夜草话～	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
9 日	SIMPLE 2000 系列 Vol.119 THE 生存游戏 2	SIMPLE 2000 シリーズ Vol.119 THE サバイバルゲーム 2	D3 Publisher	ACT	2000 日元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99 美元
14 日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99 美元
23 日	战国无双 2 猛将传	战国无双 2 猛将传	KOEI	ACT	4280 日元
28 日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99 美元
28 日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99 美元
30 日	Beat mania II DX13 DistorteD	ビートマニア II DX13 DistorteD	Konami	MUG	6980 日元
30 日	家庭教师 HITMAN REBORN！梦幻超绝对战	家庭教師ヒットマン REBORN！ドリームハイパーバトル死ぬ気の炎と黒き记忆	Marvelous Interactive	FTG	6800 日元
30 日	银魂 我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！ボクのかぶき町日记	NGBI	AVG	6800 日元
30 日	妖鬼姬传～妖魔幻灯话～	妖鬼姬传－あやかし幻灯话～	IDEA FACTORY	AVG	6800 日元
2007 年 9 月					
3 日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	49.99 美元
4 日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99 美元
11 日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	49.99 美元
11 日	梦幻骑士 VI 危机世界	Growlanser: Heritage of War	Atlus	RPG	39.99 美元
13 日	实战柏青哥必胜法！CR 樱花大战	实战パチンコ必胜法！CR サクラ大战	SEGA	SLG	4800 日元
18 日	极品醉车 2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99 美元
18 日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	49.99 美元
18 日	无双大蛇	Warriors Orochi	KOEI	ACT	美版未定
18 日	虹吸战士：黑镜	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	STG	29.99 美元
20 日	金色琴弦 2 安可	金色のコルダ2 アンコール	KOEI	AVG	4800 日元
24 日	蠢材秀：游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29.99 美元
27 日	死神 BLEACH～刀刃战士 2nd～	BLEACH－ブレイド・バトラ 2nd～	SCEJ	ACT	6980 日元
27 日	梦幻之星 新宇宙 伊尔米那斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	SEGA	RPG	4800 日元
27 日	混沌时代 欲望	ジェネレーション オブ カオス デイザイア	Idea Factory	S·RPG	6800 日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 8 月					
7 日	疯狂出租车：客源争夺战	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	29.99 美元
8 日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	ACT	39.99 美元
7 日	圣女贞德	Jeanne D'Arc	SCEA	S·RPG	39.99 美元
9 日	荒野兵器 XF	ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S·RPG	4980 日元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99 美元
14 日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99 美元
14 日	职业保龄球	Brunswick Pro Bowling	Crave	SPG	39.99 美元
16 日	Snow 携带版	Snow Portable	Prototype	AVG	4800 日元
21 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	39.99 美元
21 日	龙骑士的咏叹调	Dragoneer's Aria	NIS America	RPG	美版未定
23 日	龙骑士的咏叹调	Dragoneer's Aria	日本一 Software	RPG	4800 日元
28 日	死人头弗雷德	Dead Head Fred	D3	ACT	39.99 美元
28 日	火影忍者：究极英雄	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	NBGI	FTG	美版未定
28 日	怪物猎人 携带版 2nd	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	ACT	39.99 美元
28 日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99 美元
2007 年 9 月					
13 日	Fate／老虎竞技场	フェイト／タイガーころしあむ	Capcom	ACT	4980 日元
13 日	危机之源 －最终幻想VII－	クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－	Square Enix	A·RPG	5800 日元
18 日	机密武装：蔓延	Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99 美元
18 日	极品醉车 2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99 美元
18 日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99 美元
18 日	超级方块 3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99 美元
18 日	游戏王对战怪兽 GX 卡片力量 2	Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2	Konami	TAB	美版未定
20 日	R-Type 战略版	R-Type タクティクス	IREM Software	SLG	4800 日元
20 日	潜龙谍影 掌上行动 Plus	メタルギア ソリッド ポータブル オプス＋	Konami	ACT	2400 日元
25 日	追击力量：终极正义	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	ACT	29.99 美元
27 日	湾岸竞速 携带版	湾岸ミッドナイト ポータブル	元气	RAC	4800 日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
14日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
14日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	FPS	59.99美元
27日	摩托 GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99美元
27日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
27日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
28日	蓝龙	Blue Dragon	Microsoft	RPG	59.99美元
28日	高达无双	Dynasty Warriors: Gundam	NGBI	ACT	59.99美元
28日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99美元
2007年9月					
3日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99美元
4日	横冲直撞：终极杀戮	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	ACT	美版未定
4日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
11日	致命惯性	Fatal Inertia	KOEI	RAC	59.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99美元
11日	哥谭赛车计划4	Project Gotham Racing 4	Microsoft	RAC	59.99美元
12日	Skate	Skate	EA	SPG	59.99美元
17日	信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata	NBGI	RPG	59.99美元
18日	炽天使2：二战绝密使命	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
18日	犯罪现场调查：证据确凿	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	DSI Games	AVG	美版未定
18日	无双大蛇	Warriors Orochi	KOEI	ACT	美版未定
25日	光环3	Halo 3	Microsoft	FPS	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
7日	狂舞劲歌	Boogie	EA	MUG	49.99美元
14日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	巫师比利：疯狂火箭赛	Billy the Wizard: Rocket Broomstick Racing	SVG Distribution	RAC	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	59.99美元
14日	职业保龄球	Brunswick Pro Bowling	Crave	APG	49.99美元
20日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	29.99美元
21日	戴夫·米拉自行车越野赛	Dave Mirra BMX Challenge	Crave	SPG	39.99美元
23日	章鱼气泡	しゃるうぃ～☆たころん	Compile Heart	PUZ	5800日元
27日	银河战士3：堕落	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	FPS	49.99美元
27日	狂欢庆典	Carnival GamesGlobal	Star Software	AVG	美版未定
28日	太空站大亨	Space Station Tycoon	NBGI	ETC	美版未定
28日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99美元
28日	桌球派对	Pool Party	SouthPeak Interactive	SPG	39.99美元
预定	新·中华大仙～迈克尔与美美的冒险～	新·中華大仙～マイケルとメイメイの冒险～	STARFISH-SD	STG	5800日元
2007年9月					
18日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ACT	49.99美元
18日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	49.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	49.99美元
20日	战国无双 KATANA	战国无双 KATANA	KOEI	ACT	5980日元
25日	龙刃：怒火燃烧	Dragon Blade: Wrath of Fire	D3	ACT	美版未定
25日	怒之乒乓球	Balls of Fury	DSI Games	SPG	49.99美元
27日	结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	NBGI	ACT	5800日元
27日	欧普纳大冒险	オプーナ	KOEI	RPG	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
9日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE	NBGI	S·RPG	4800日元
9日	大金刚 丛林攀爬高手	ドンキーコンジャングルクライマー	Nintendo	ACT	5800日元
9日	偶像小狗 占卜频道	ワンタメ うらないチャーンネル	Capcom	ETC	3800日元
14日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元
14日	新牧场物语 魔法工厂	Rune Factory: Fantasy Harvest Moon	Natsume	ETC	29.99美元
16日	声音情感测定器	声音情感测定器 ココロスキャン	SEGA	ETC	3800日元
22日	超级大战争 双重打击	Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	SLG	美版未定
23日	酒匠 DS	酒匠 DS	EA	ETC	2800日元
23日	旋风管家 我演罗密欧、罗密欧演我	ハヤテのごとく！ボクがロミオでロミオがボクで	Konami	AVG	4980日元
23日	森林守护者	エコリス	Interchannel	SLG	日版未定
23日	最终幻想 水晶编年史 命运指轮	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates	Square Enix	RPG	4800日元
28日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99美元
30日	召唤之夜 双子时代－精灵们的共鸣－	サモンナイト ツインエイジ～精灵たちの共鸣～	BANPRESTO	RPG	4800日元
30日	ONI零 －战国乱世百花缭乱－	ONI零 －战国乱世百花缭乱－	Compile Heart	AVG	4800日元
30日	海贼王 灵魂档位	ワンピース ギアスピリット	NBGI	ACT	4800日元
30日	积木方块	つんでツミキス	Red Entertainment	PUZ	3800日元
2007年9月					
4日	昆虫大战	昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800日元
4日	办公室	The Office	MumboJumbo	AVG	美版未定
6日	问题日语校正	问题な日本语	Hudson	ETC	3800日元
13日	职场体验DS系列 创业道－饮食	ビズ体验DSシリーズ 起业道－饮食	Kokuyo	SLG	4800日元
13日	麻雀霸王DS 段位对决	麻雀霸王DS 段级バトル	每日Communication	TAB	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
18日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	29.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	29.99美元
18日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
27日	英语检定DS	英检DS	Rocket Company	ETC	3800日语
27日	调酒师DS	バーテンダーDS	EA	ETC	2980日元
27日	绘图猜谜	ピクトイメージ	SEGA	PUZ	3800日元
27日	KERORO军曹 找错误大作战是也！	みつけて！ケロロ军曹 まちがいさがし大作战であります！	NBGI	PUZ	4800日元

SD高达G世纪 交叉推进 08.09



推荐度 B | NDS SLG | Bandai | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



收录了众多新世代高达作品是本作最吸引人的特点，尤其是"《观星者》系列"机体更是首次登场。除了原创故事外，本作的另一特色要素就是小队系统。小队由最多4台机体组成，玩家要根据特点分配机体在小队的位置，综合近战、中程以及远程攻击优势高效率攻击目标。除此之外，小队的位置不同还将影响机体在战斗中的命中与回避，这样使得本作的战略性更为突出。与以往系列相比，本作的MS改造有了改进。虽然同样是通过素材与MS的组合生成新机体，但负责改造的技师将影响机体的能力数值。



生化奇兵 08.21



推荐度 A | X360 FPS | 2K Games | 59.99美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | M



在国内TVgame玩家中，《生化奇兵》受关注的程度远远不及欧美地区，出现这一现象是正常的，因为游戏的匪夷所思远远超过了一般玩家对FPS的认识，扭曲的剧情和各种怪异的设定同样不是只言片语能更说清楚的。不过这都不能成为你排斥《生化奇兵》的理由。本月我们就将见识到这部怪物级作品的真面目。在过去众多游戏展会中，《生化奇兵》可以说是横扫千军，一举拿下了无数个"最佳"头衔，甚至已有欧美杂志将其评为满分游戏。微软也为《生化奇兵》成为X360的独占游戏而欢呼。上帝不允许拥有X360的你错过这款天才作品。



龙骑士的咏叹调 08.23



推荐度 B | PSP RPG | 日本一 Software | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



如果仅从画面上来看，本作一定算是日本一所出品游戏中的佼佼者，而起用韩国网游《天堂Ⅱ》的知名画师也让本作别有一番风情。除了广阔而精细的场景供玩家探索外，本作的战斗系统也抛开了以往由速度决定攻击顺序的设定，将每位同伴的行动顺序全部交给玩家来决定，因此在掌握了某些敌人的攻击特点后，再在战斗前进行合理调配就会达到事半功倍的效果。另外，在游戏中使用任何攻击都会累积玛娜值用于发动特殊的技能和魔法，再配合各种龙玉还可以产生各种魄力十足的连携攻击。

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000



互动信箱常见问题Q&A（投稿篇）

Q 投稿是不是平信或Email都可以呢？

A 是的。不过考虑到录入效率的问题，对于1500字以上的稿子，我们强烈建议您用Email发至我们的征稿邮箱ucg@ucg.com.cn。（或自由谈邮箱：tt@ucg.com.cn）

Q 投稿有字数限制吗？

A 理论上说是没有的。少于1000字的稿子，我们会以读编互动的形式择优刊载在“读编往来”等其他栏目；至于10000字以上的稿子，建议您在动笔前先向我们来函询问一下题材方面是否和我们的登稿计划有冲突（因为同样的热门题材可能会有许多撰稿人在你之前就已经开始动笔了），以免做无用功。

Q 写稿子时有那些注意事项呢？

A 好问题。一、在文章最前面先列一个提纲，这样能够让审稿编辑第一时间了解到你想要表达的想法与主要内容；二、行文多分章节，并给每一章都起好带有总结性质的精辟标题，至于在这些大标题下面再会划分出几个二、三级小标题就由您自行把握了，总之这样能够让文章的脉络清晰明确；三、避免过多的网络用语与表情词汇，如“顶一个”、“orz”、“-口-”等；四、标点符号要用全角输入；五、文章文档建议用TXT格式，不推荐WORD；六、多附大图（图片大小建议在640×480以上），并在文中注明图片位置及图注；七、如在文中有大段引用他人作品的，请注明出处，一些冷门的专有名词也请在段落后加上注释；八、文末注明刊载笔名及稿费地址；九、严禁抄袭与一稿多投，一经查出将永不录用。

Q 攻略、特快、研究类的投稿有哪些需要注意的问题？

A 没什么特别的，只是需要您提前向我们说明，因为小编们的工作任务都是在游戏未上市之前就布置下去的，所以你也一定要在游戏发售前便将制作攻略等内容的意图告诉我们，我们好以此安排人手资源，否则等游戏发售后再来信投稿就太迟了。（对此有意的朋友平时不妨多关注“新作发售表”）

Q 稿费标准是固定的吗？

A 不固定，会视稿件的质量而定。对于固定期限的约稿而言，如果有拖稿的情况发生，那么拖稿时间越久稿费标准就会越低，这一点请尤为注意。

Q 编辑部最近比较青睐哪些题材内容？

A 1.具有新意的特别企划（仅有创意框架亦可）；2.见解独到的业界评析；3.游戏与动漫／影视相结合的三栖特稿；4.精美的原创画稿（四格漫画亦可）；5.对目前流行的某款作品（仅限于两年内发售的）的深度研究。

本期问题

1.今年内您最关心的次世代游戏都有哪些？

2.“编辑视点”已经陆续刊载了几期，请问您喜欢吗？请谈谈您的意见。

3.暑假期间您玩的时间最长的游戏是哪款？

4.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、攻略、研究、小说、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在186期公布

本期为您准备的礼物



3名

●PVC可变形完成品
●出品商：Bandai
●全高：约18cm

《交响诗篇》机体模型

简介：动漫作品《交响诗篇》当中登场的“LFO系列”机体，可变形成为机器人形态以及陆上行走的车辆形态，是一个可玩性媲美《变形金刚》的玩具系列。

本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期特别放送 ACG精美周边 40名

8A 互动信箱送礼名单

《最终幻想III》金蛋系列 杭州市上城区河坊街 朱倩兰

成都	陈 巢	鹿泉	高 涛	广州	梁俊伟	重庆	王 冬	杭州	殷 悦
蚌埠	陈旭东	罗定	郭千辉	东莞	卢境斌	江门	温子杰	西宁	尹国林
文山	程河龙	天津	郭子行	南通	商 量	南平	谢世俊	成都	张九天
南充	董 敏	汕头	何裕贤	吴江	盛腾飞	厦门	薛 龙	宝鸡	赵占文
乌海	费思超	广州	洪松辉	北京	孙殿斌	昆明	杨城宇	舟山	郑 超
贵阳	冯 靖	南宁	黄 俊	哈尔滨	孙 韬	汕头	杨戈尔	杭州	周 翔
上海	傅必亮	上海	李 迪	宁波	孙旭凯	厦门	杨天龙	上海	周桢强
重庆	高俊嘉	玉田	李 伟	广州	谭钰明	晋江	姚金钞	湛江	朱日哲